

Számítástechnikai magazin

KByte

FILET COMMAND

Tengeri hadviselés a víz alatt,
a felszínen és a levegőben

MIDTOWN MADNESS

Mániákus őrvezetők
ámokfutása a belvárosban

STAR WARS

— EPISODE I —

A film és a játékok

A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI CSAK AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



BONE

STAR WARS



ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2	HIVJ!
CRASH BANDICOOT	
PLUSS (KICSI)	1999,-/DB
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HIVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HIVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HIVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	1999,-/DB
QUAKE	2999,-/DB
RASIDENT EVIL	HIVJ!
SPAWN	1999,-/DB-től
SPEED RACER	HIVJ!
STAR WARS EPISODE I	1999.08.-től
TEKKEN 3	HIVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROC	HIVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HIVJ!

FINAL FANTASY

Q U A K E



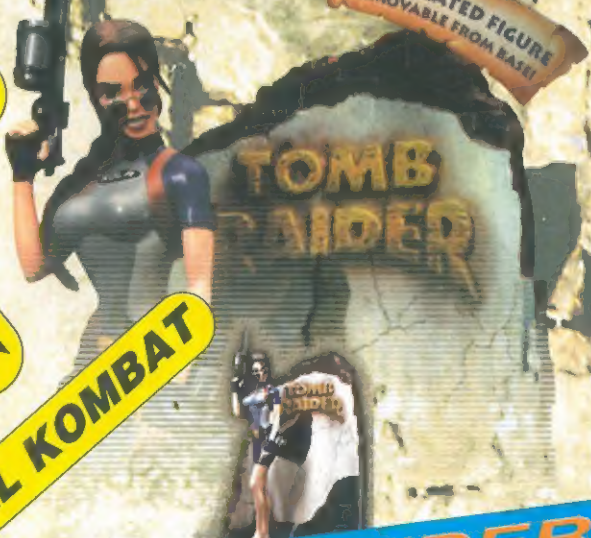
DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL



ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!



TOMB RAIDER

TUROC

MORTAL KOMBAT

DINOSZAURUSZOK



UJDONSÁGOKÉRT ÉS
RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A
35-90-576-OS SZÁMOT

576 Kbyte

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 5. SZÁM, 1999. JÚN

8 Jabba-tömegű Star Wars!

Hetet-vat összehordunk az Episode I - Phantom Menace-ről és a belőle készült két játékról. Továbbá leközlük a teljes forgatókönyvet és minden Olvasónk nyer egy ingyenjegyet Kaliforniába, a filmre. (Elnézést, hazudós vagyok.)



20 Erő

- sikoltotta g
vontam, hogy
ugyanis mién
benne, amerr



12 Teng

Ha úszik
"Háp!", ak
val! (Egyé
Arts na
nak ars

8 Égszakadás, öldindulás!

Föld párszor már megindult tőlük az Earthsiege-en, de most még az ég is leszakad, amikor a Star-
siege belémót robotjai betrappolnak a küzdőterre.





eszd el a hajam!

yanútlan vasárnapi autós, amikor felelősségre
y miért megy át a zöldön. A Midtown Madnessben
k Chicago egész belvárosa. és arra száguldunk
re jólesik. Akinek meg nem tetszik, azt lezúzzuk.



eri herkentyűk

vagy repül, és nem azt mondja
kkor durrants oda egy rakéta-
ébként is.) Ez az Electronic
gyszerű Fleet Commandja-
s poeticája.



HÍREK	4
HIDDEN & DANGEROUS-ELŐZETES	6
F22 LIGHTNING III-ELŐZETES	7
STAR WARS: A FILM	8
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	10
STAR WARS: RACER	12
FLEET COMMAND	14
STARSIEGE	18
SPORTS CAR GT	20
MIDTOWN MADNESS	22
JAZZ JACKRABBIT 2: SECRET FILES	25
COMMANDOS: BEYOND THE CALL...	26
ARMY MEN II	28
REQUIEM	30
VOODOO 3	32
INTEL PENTIUM III	33
EXPENDABLE	34
SLAVE ZERO	36
HELL-COPTER	38
RT 2: THE SECOND CENTURY	40
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismaros Renáta

Levilágítás:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME Kft

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf. 132.

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs
anyagok bármely módon
való felhasználása csak
a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nagy nap volt a világ történetében 1999. május 22. Ezen a kijelentésen Hérodotoszsal talán elvitákozhatnánk, de gondolom – Martinnal az élen – azért többen is egyetértenek velem. Ezen a napon volt ugyanis az USA-premierje a Csillagok Háborúja első részének, a The Phantom Menace-nek. Több helyen tanítási szünetet rendeltek el, mondván, úgysem mennek a gyerekek az iskolába, de ezzel az erővel munkaszünetet is elrendelhettek volna. A feketepiacot meghazudtoló sebességgel érkezett a filmből készült első játék is, sőt, rögtön egyszerre kettő is. Így tehát vad Star Wars-lázban ég az amúgyis igencsak melegedő klímán a világ, de az Erő Sötét (-flegma) Oldalán állók sem igen panaszkodhatnak, mert ugyan jóval kisebb csinnadrattával, de azért a Lucasarts által is megirigyelhető minőségbe csendben becsont még CD-inkbe a Midtown Madness és a Fleet Command is, amelyek emlékeztetéssé tehetik ezt a júniust. Ha másért nem, hát azért, hogy akkor jelentek meg, amikor bemutatták az új Star Warst... Egyébként is hurra: itt a nyár!

APRÓSÁG

Real-time stratégia-
ának roppant kellem-
etlen hírrel tudunk
szolgálni: az eredeti-
leg tavaly szeptem-
berre, aztán márci-
usra, majd végül júni-
usra beígért C&C2: Ti-
berian Sun megjelené-
se ismét csúszik. A
Westwood szerint a
hivatalos világpremier
legújabb (és egyben
"utolsó") dátuma au-
gusztus 27. A késés
most esetleg az is in-
dokolhatja, hogy a já-
ték vezető designere
áprilisban hirtelen
otthagya őket, de ha
ez így megy tovább,
akkor akár C&C 2000-
re is keresztelhetjük a
játékot – már ha opti-
misták akarunk lenni.

Sokkal kellemesebb
hír, hogy a Squaresoft
a Final Fantasy VII si-
kerén felbuzdulva a
játékaihoz már nem a
PlayStationot tekint
kizárólagos felület-
nek: készül ugyanis a
PC-verzió az aktuális
Sony-szupersztárból, a
Parasite Eve-ből is
(ld. a legutóbbi 576
Közlött), amely egy
Resident Evilre emlé-
keztető horror ak-
ció/RPG.

Lara lányka nyáron
visszatér a monitora-
inkra (már ahonnan
karácsony óta letűnt),
ha nem is rögtön egy
Tomb Raider IV-ben,
de egy "Gold" kiad-
ványban: akárcsak az
első rész esetében az
Unfinished Business,
a megjelenésre váró
TR2: Golden Mask is
az eredeti játékon kí-
vül öt új pályát és 20
új karaktert tartal-
maz, és Larával a cím-
ben szereplő arany-
maszkot fogjuk hajku-
rászni. (Virtuális)
Szexmániásoknak
viszont szomorú hír le-
het, hogy a Core De-
sign jogi eljárással fe-
nyegetőzve bezáratta
a Neten, ahol minden
idők legváltozatosabb
domborzati viszonyai-
val rendelkező számít-
ógépes sztrája – né-
hány avatott kezű gra-
fikus segítségével –
abszolút nem rejtgete-
te, hogy mi van a szűk
póló és a sort alatt.

CUTTHROATS MDK2



Ha valaha egyszer kategóriától, géptípustól és korszaktól függetlenül valaki összeállítaná Minden Idők Legizgalmasabb Játékainak top listáját, akkor az biztos, hogy Sid Meier '87-es Pirates! című C-64 játéka ott szerepelne az első öt hely valamelyikén. (Az ezt követő Amiga-, majd PC-változatok a lehetőségekhez képest már nem sikerültek ilyen jól.) Ez a játék egyszerre volt real time stratégia (AKKOR!), izgalmas kalandjáték, szerepjáték, gazdasági szimulátor, ja és még akciójáték is. Lehidalta tőle az egész világ, és bár ugyan már sokan megpróbálták egyes részeit leutánozni (az egészet meg sem próbálta senki), még a közelébe sem jutottak. Ez az áldatlan állapot már nem tart sokáig, mert az Eidós nyáron megjelenő Cutthroats című játéka megpróbálja a lehetetlent: lemásolni a modern PC-k lehetőségeihez igazított Pirates!-t. A helyszín a Karib-tenger térsége, az idő pedig 17. század, a kalózok aranykora, ahol a játékos feladata három dolog "begyűjtése": a hírnévé, rangé és a vagyoné. Akár csak a



nagy elődben, a térségben négy gyarmati hatalom (az angolok, a spanyolok, a hollandok és a franciák) verseng egymással: szövetségeket kötnek, háborúkat indítanak, a politikai helyzet állandóan változik. A játékos eldöntheti, hogy valamelyik (esetleg több) szolgálatába áll, esetleg független szabadkereskedőként avagy közrettegésnek és üldözésnek örvendő kalózkapitányként csinálja meg a szerencsésjét. A meggazdagodás legegyszerűbb (és leglassabb) módja a kereskedelem. A játékban a térség mintegy hatmillió négyzetmérföldjét találjuk meg (képernyőnként úgy fél mérfölddel számolva), benne több mint hetven kikötővel, amelyekkel szép nyugodt kereskedelmet folytathatunk (leszállva persze az alkalmi kalóztámadásokat), illetve a csapszékekben elásott kincsekről és egyéb nyálkságokról tudakozódhatunk. Így viszont nem sok hírnevünk lesz a környéken. Jobb a publicitása a kalózkapitányoknak, aki elég jól keres is, viszont vadul kergeti négy ország hadiflottájá. Az "állami alkalmazottak" pedig lebutított kalózkapitányok, hiszen csak azon hatalmak városait és hajóit támadják meg, amelyekkel uralkodójuk hadban áll – őket viszont elhalmozzák kintünetésekkel. A játékban kétfajta ütközet lesz: tengeri és szárazföldi (kimarad a Pirates!-ből a kapitányi bajnívás a fedélzeten). A zsákmányból természetesen új és jobb hajókat vehetünk, embereket bérelhetünk, illetve feloszthatjuk morgoló légénységünk között, hogy növeljük lojalitásukat. Szó, ami szó, a Cutthroats ígéretes vállalkozásnak indul – biztosak lehetnek benne, hogy hamarosan vízontláthatjátok ismertetőjét hasábjainkon.

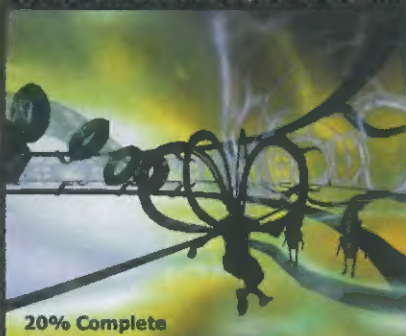
MAX PAYNE

3D Realms játéakai mindig is kiemelkedtek a Quake-követők népes mezőnyéből, egyrészt igényes kivitelezésükkel, másrészt az igencsak sajátos karakterekkel, akiket minden játékosnak muszáj volt azonnal a szívébe zárnia. (Elegendő talán bizonyos Duke Nukem nevű arcát említeni.) Hasonló karrier vár a Max Payne nevű fickóra is, aki olyasmí rendőr, akit Bruce Willis vagy Clint Eastwood játszana egy filmben: a kábítószermafiát üldözve rendszerint először elereszt egy sorozatot, majd posztumusz felolvassa a megboldogult jogait. Mostanság rossz napokat él: a feleségét és a gyermekét leölte néhány benarkózott huligán, meg-

gyanúsítják a főnöke meggyilkolásával is. Így egyszerre kell menekülnie a maffia és a rendőrség elől. Egy Raymond Chandlert idéző thrillerhez lesz szerencsénk ebben az erősen történetcentrikus akció/kalandjátékban. Kis tűzslenne Tomb Raider-klónnak nevezni, márcsak azért, mert a követő kameránézetet kívül lesz egy akciókamera is, ami mindig a leglátványosabb szögből mutatja az eseményeket. Ez a rövidke előzetes ugyan nem árult el sokat a játékról, de annyit elmondhatunk, hogy valami olyasmiről lesz szó, amiért érdemes volt a Duke Nukem Forevert pihentetni. Várható megjelenés az év végén.



Tűzslás nélkül állíthatjuk, hogy amikor vagy két éve megjelent az MDK, akkor teljesen új jelentést adott a "látvány" és az "akció" szavaknak. A játékosok először elképedtek, majd a látottak alapján valami hasonlót kezdtek el követelni a többi kiadótól is. A három titokzatos betű jelentése még a mai napig is titok, az viszont biztos, hogy úton van a folytatás. Az eredetit készítő Shiny mostanában a PlayStation kultiválja, ezért – ha a kiadói jog marad is az Interplaynél – a Bioware viszi tovább a nevet. Ők utóljára a kitűnő Baldur's Gate-tel arattak zajos sikereket, de azért az utolsó akcióhősöknek nem kell ijedezniük: az MDK



2 nem RPG lesz, hanem ugyanazt a sajátos koncepció alapján felépített akcióvonalat viszi tovább, mint az elődje. A látványért a saját fejlesztésű Omen engine gondoskodik, amelyről annyit mondhatunk, hogy vagy valami 3Dfx-díjra pályáznak vele, vagy csak szimplán azoknak az igényeknek akartak megfelelni, amelyet az előd állított fel (dühöng a Voodoo-mágia). A játékban ismét találkozunk az előző rész főszereplőjével, az enyhén tojásfejű Kurtall és sajátos fegyvereivel: szerény kis kézi ágyújával, távcsöves puskájával és ernyőjével, amellyel botcsinálta Batmanként repked. További két karakter közül is választhatunk. Az első Dr. Hawkins, egy meglehetősen dilis tudós, aki mellelleg robbantási szakember is, és hol a Világ Legérdekesebb Bombájával, hol pedig a Hordozható Fekete Lyuk nevű találmányával ritkítja a hús fajta ellent. A harmadik karakter Max, a kutya. Ellenfelei is kutyaül fogják magukat érezni, ennek az ebnek ugyanis hat karja van, amelyekkel résztint szivarozik, résztint Rambot idéző cuccokkal hadakozik. A játékban kilenc szint lesz, és bár az ugyan kicsit meglepő, hogy nem lesz multiplayer játék, szavatoságot tekintve az már valamit jelenthet, hogy a szintek kinézete, ellenfelei és a felvehető dolgok aszerint változnak, hogy mely karaktert választjuk. Megjelenés az utolsó negyedévben.

STREET WARS '99

Scorsese-filmek és a Keresztapán nevelkedett játékosoknak igen kellemes meglepetést jelenthetett az Eidos karácsonykor megjelent Gangsters c. játéka, amelyben egy maffiafőnök életének ügyes-bajos dolgaiba élhették bele magukat. Valami hasonló dologra számíthatunk a Street Wars '99-ben is, ami szintén a húszas-harmincas évek USA-jának bájós környezetébe, az alkoholtól és a selyemöltönyös gengszterek világába visz bennünket – csak egészen más hangvételben. Városszimulátorokban tájékozottabbak a Constructor Underworld címet látván talán már rőtötn tudják, miről is lesz szó: az Acclaintól vagy két éve megjelent Constructorban már igen kellemes és – a meglehetősen kretén humor miatt – igencsak vidám perceket tölthetünk el egy virtuális városka polgármestereként. A kiadó most ugyan változik, de a fejlesztő nem: a Studio 3 játékában most is valami hasonló vár ránk, azzal a különbséggel, hogy e jeles pozícióba nem népszavazás útján jutunk, hanem önmagunkat nevezzük ki a környék urának. A játék az eredeti Constructor jelentősen feljavított



engine-jére épül, és ugyanazt az izometrikus (ál)3D nézetet használja, ami már a C-64-es Last Ninkját óta ("talán" még emlékszik valaki rájuk) a fejlesztő védjegye – természetesen jelentős grafikai kiegészítésekkel. Az alapötlet ugyanaz, de a bevételi forrás cseppet más: a becsületes polgárokon és munkásokon kívül piti zsebtolvajok, utcai verekedők, prostituáltak és hasonló alvilági népek népesítik be, míg az épületeink (kaszinók, bárók, és persze piros lámpás házak) is ugyan igencsak közhasznúak, de a megnyitójuk biztos nem lesz benne a TV-híradóban. Mindez tele az eredeti részben tapasztalttal jóval feketébb humorral. Itt van például a Bruto nevű figura, aki helyes kis konyhai köténykében, fején kilyukasztott papírzacskóval szokta szétverni a neki (nekünk) nem tetsző helyeket... A játékot az Infogrames elméletileg májusra ígérte, most június első napjaiban egyelőre még híre-hamva sincsen. Azért remélhetőleg még a nyár folyamán kitör az utcai bandaháború a PC-ken.



CARMAGEDDON 3

Különféle mondvascsinált okokból bevont jogosítvánnyal rendelkező olvasóink nemrég csillogó (akárom mondani: vörben forgó) szemekkel olvashatták hírmorzsáink között, hogy azért a kényszerű pihenő idejére sem kell kijönnünk a gyakorlatból, mert készül a Carmageddon 3. része. (Császár Előd és a Jogsíval abszolút nem rendelkezők meg pláne!). Az E3-on az SCI már némi konkrétummal is szolgált az ügyben, hogy mire is számíthatunk a biztosító legrosszabb napjait idéző játék új részében, és ezt most boldogan megosztjuk veletek. Kezdjük egy kis számháborúval: a játékban 19 környezetben összesen 45 flúgos futam kerül megrendezésre, a multiplayer zúzásra vágyókat pedig 20 deathmatch pálya várja szeretettel és szabad sírhelyekkel. Hogy pontosan hány autó (kombáj, targonca, stb.) vár összetörésre, még nem tisztázott, de figyelembe véve a Carma 2-ben látottak mennyiségét és azt a ténnyt, hogy a folytatásokban azért jobbára lgyekszenek felülmúlni az elődöket, remélhetőleg nem lesz okunk panaszra.

A Carma 3 teljesen új engine-nel készül,



amelynek fejlesztésénél elsődleges szempont az volt, hogy ugyanabban a környezetben legalább kétszeres sebességet produkáljon, mint a 2. rész, és a minimális P200 konfiguráción is másodpercenként legalább 30 frame-es képráfrást tudjon produkálni. Sokkal több lesz a pályán levő "interaktív" (értsd: szétfűrészhető) tárgy és a horizont is jóval messzebb kerül. Az engine intelligensen hozzáigazítja a megjelenítést a gép teljesítményéhez, amely 320*400-tól 1280*1024 felbontásig 16/24/32 bites színmélységben futhat. Minden autó szélvédőjén visszatükröződik majd a környezet (már amennyiben nem túl repedezett), és most már



egy kidolgozott vezetőfülkébe, vagyis belső nézetbe is behuppanhatunk. A játékos a partik előtt szabadon konfigurálhatja majd az autók dukkózását, és nem utolsósorban a gyalogosokat is, akik most már nemcsak az áldozati bárány szerepét játsszák: átszaladnak az utcán, csoportba verődnek, sőt, bosszúra éhesen üzőbe veszik a játékosokat! Az első vörösfoltok a havon fognak megjelenni, azaz a megjelenésre decemberig várunk kell. (SCI kommentár: az előzetes képek még csak egy nagyon korai állapotot mutatnak, ennél sokkal kiválóbb látvány várható!)

SOLDIER OF FORTUNE

A Hereticekből, Hexenekből, Quake-kiegészítőkből és ki tudja még milyen first person shooterekből adódóan valószínűleg már nem kell senkinek bemutatni a Raven, és talán az sem hat majd a meglepetés erejével, hogy új játékuk is ebben a kategóriában fog versenyezni. Nyilván mondanunk sem kell, hogy a Szerencsevadász is a Raven által már töviről-hegyire ismert Quakell engine-re épül, de ezt még feldíszítették egy GHOUl névre keresztelt kis házi fejlesztésű cuccal, ugyanis elégedetlenek (!) voltak az engine-ből kihozható látványeffektusokkal. Az már inkább újdonság lesz, hogy most nem fantasy-kreatúrák és behemót szörnyek fognak dühösen ránk rontani: a játék ugyanis teljes mértékben a valódi mában játszódik, érte ezalatt a környezetet, a történetet, a fegyvereket – na és persze az általunk alakítható karaktereket is. Játshatunk ugyanis túszoikat szabadító, önfeláldozó kommandókat, vagy akár gát-



lástalan, pénzéhes kalandort, aki tojik a politikára. Akárcsak a Sinben vagy a Half Life-ban, az ellenfelek "teste" itt is különféle tájakra (itt 25-re) lesz osztva, amelyeken a fegyverek olyan sebeket ejtenek, amilyen elvárható. Egy pontos pisztolylövés után például kirakhatjuk a "fűlhelővést vállalok"-táblát, de azért a leendő kórboncnokok is megtalálják majd a számításukat. Várható megjelenés a nyár végén.

APRÓSÁG

■ Nem kell azért aggodni a Tomb Raider folytatása miatt sem: az Eidos PlayStationre már hivatalosan is bejelentette a november végén esedékes IV. részt. PC-re még nem, de kizárt dolog, hogy kedvezenc masinánkon ne találkozzunk hamarosan újra Larával.

■ Még ki sem futotta magát az eredeti, az Eidos máris tervezi a nagyszerű Warzone 2100 folytatását, amely a frappáns Warzone 2120 nevet fogja viselni. Ha az ígéretek nem csálnak, akkor a címben szereplő évszámnál kicsit korábban, 2000 derekán már kezünkbe is kaparinthatjuk.

■ Stratégia-rajongók vadul tapskolni fognak örömlükben, amikor meghallják, hogy készülő a Civilization III. A Microprose-tulajdonos Hasbro a játékhoz közös fejlesztőcéget alakított Sid Meier saját cégével a Firaxis-szal, így az új Civ designerének személyében ismét ugyanazt a zenit fogjuk köszönteni, mint az első két részben. Mivel a munka gyakorlatilag még el sem kezdődött, a Civ III sajnos már csak a jövő évezred zenéje lesz.

■ Még ki sem adta, de már EL akarja adni az infogrames a mellesleg igencsak kellemesnek ígérkező Outcastot: jópár hollywoodi stúdióval is tárgyalnak a megfilmesítés jogáról.

■ Ha már úgyis tell vagyunk az új Star Wars-dolgokkal ebben a számban, még két apróság a jövőt illetően: a nyilván az Episode I-ből készült két játék miatt "pihenő" Force Commander várhatóan szeptemberben fog megjelenni (ez egy Star Wars-környezetben játszódó C&C-szerű real time stratégia); továbbá fut még Obi Van munkacímén egy másik PC-fejlesztés is, ami a Quake és társai mintájára készülő akciójáték, azaz egy "lézerkard" szimulátor lesz. Utóbbi megjelenése jövő januárra várható.

Manapság igen nagy keletje vagyon azon játékoknak, amelyben a játékos holmi hősies kommandós bőrébe hajt végre olyan feladatokat, amilyeneket a szombat esti mozi milliárdok kereső sztárjai szoktak volt művelni, legalább is a forgatókönyv által kirótt szerep szerint. (Vagy lehet, hogy nincs keletje, de a kiadók igen erőltetik őket.) A másik kultuszműfaj a Quake és népes famíliája, azaz a first person shooterek.

ták – és már készen is van a nagy fogás a Hidden and Dangerous. A kezünk ügyébe eső dolgokból összedobott étkekből ugyan a konyhában nem sülnék ki különösebben jó dolgok, de ez úgy látszik, játékoknál nem igaz: a szerzők ugyanis kihagyták a fent nevezett forrásokban található idegesítő momentumokat és valami nagyon nagyot alkottak. Egy kommandós játéknak a legideálisabb szintér természetesen a II. világhá-

közvetett módon is osztogathatunk parancsokat. (Utóbbi esetben roppantul reméljük, hogy az AI nem a Commandos-féle tökélylötött módszert fogja követni, már amennyiben nyugodtan szemlélődik a környékbeli virágfaunában, miközben szitává lövik.) A játékban egyébként lesz egy kis szerepjáték beütés is: katonáink képességei ugyanis kiterjednek, amint küldetéseiket sikeresen teljesítve tapasztalatot szereznek.

bújhatunk egy bokorban, egy fa mögött, vagy akár egy gépkocsi alatt. Ha már a járműveknél tartunk: nyilván a Commandosból származik ötlet, hogy a külföldi járművek ne csak díszletként szolgáljanak a terepen. Itt is használatba vehetjük őket (de nem ám csak egyetlen karakter, mint a Commandosban!), és a küldetések során oldalkocsis motorkerékpárokon, dzsipeken, teherautókon és tankokon robogunk.



Érthetetlen: Rambo nem sérthetetlen?



"Este van, este van, ki-ki nyugalomba..."



Ez a Lancaster még egy repülőgép szimulátorban is megállná a helyét



Így gondolhatták a cseh illetőségű, újonnan alakult Illusion Softworks-nél is, mert a fejlesztők jó szokása szerint szépen összelopkodtak néhány ötletet. Vettek egy rész jó nagy elgondolkoztató pályát Rainbow Six módra; kiklopoltak hozzá egy jó kis grafikus engine-t, ami akkora figurákat kezel, mint a Spec Ops vagy a Delta Force; az egészet a Commandosból vett nagyszerű lehetőségekkel körítették; majd hirtelen ötlettől vezérelve a már szokásos külső kamera-nézetet Quake-szerű salátával szervíroz-

ború. Nincs ez most sem más-képp: a játékban a háború hat különböző campaignben (Norvégia, Olaszország, stb.) kell szövetséges kommandókat kommandírozni, összesen 23 bevetésben. A kommandóknak négy főből fog állni, amelynek összetételét szabadon határozzuk meg a negyven (!) különböző képességekkel és képzettséggel rendelkező karakter közül. A küldetések előtt adottságainak megfelelő fegyvert és felsze-

lést aggathatunk rájuk, amelyek között vannak általános jellegűek (pisztoly vagy kézigrá-nát), illetve speciálisak is (például a mesterlő-vész puská). Szeren-csére vége az elmebe-teg AI vezérelte kollé-gák korszakának: min-den kommandósunkat mi irányítjuk. Ez törté-nhet közvetlenül is, de egy 3D taktikai térkép-re átváltva (vagy akár parancsokat ordítva)

Magától értetődik, hogy a kommandó-sainknak mozognia is kell, és néha fedezékbe húzódnia is igen üdvös lesz. A séta és futás mellett, jobbra-balra ugrálhatunk, leguggolhatunk vagy leha-salhatunk, de természetesen ezekben a testhelyzetekben is lehet mozogni, csak persze sokkal lassabban. Ezenkívül tud-nak még ugrani, mászni és függeszked-ni is, de utóbbi kettőt logikusan csak akkor, ha közben nem lóbnának a ke-zükben mondjuk egy géppisztoly (a füg-geszkedni és közben löni eljárás csak B-kategóriás akciófilmek főhőseinek szokott sikerülni).

Az akciók már csak számukat tekintve is roppant változatosak (foglyok kisza-badítása, szabotázsok, és hasonló kom-mandós tennivalók), amelyeket tovább színesít, hogy a környezet minden ele-mét felhasználhatjuk rejtőzködésre: el-

Mint az előzetes képek is mutatják, a grafikusok minden tekintetben ren-de-sen megdolgoztak a pénzükért. Fentebb már volt szó a kétfajta kameranézetről, amelyből a külső igen intelligens is: mi-vel a küldetések jó része zárt terekben (csatorna, épület, satöbbi) zajlik, a ka-mera mindig arra a pontra "lebeg", amelyből az aktuális katonánk testhely-zetének és mozgásának függvényében a legjobban látható.

A fejlesztők és a kiadó cégek általá-ban nagy csinnadrattával reklámozzák egy-egy fejlesztés alatt álló játékokat: a leendő bájos vásárló arról is azonnal értesülhet, ha begurult az ágy alá egy grafikai modul. Ehhez képest a Hidden and Dangerous a nagy semmiből pottyant elő: márciusban, a cannes-i Milia'99-en hallott róla először a világ, és – elméletileg – májusban már meg is kellett volna jelennie. Ez még várat ma-gára egy kicsit, egyelőre csak egy de-mo böklátszik belőle kint. Abban viszont biztosak lehetnek, hogy mihami-gy megjelenik, azonnal kanyarítunk róla egy helyre kis ismertetőt, ugyanis a fent említett játékok legjobb tulajdonságait egyesíti, és talán a nyár egyik legna-gyobb meglepetése lesz belőle.

Halló, Hermann! Keine lövdözés! Ich bin ein turist!



Hidden and Dangerous	
FEJLESZTŐ:	Illusion Softworks
KIADÓ:	Take 2 Interactive
WEBSITE:	www.illusionsoftworks.com
MEGJELENÉS:	'99. június

A Novalogic szimulátorait rendszerint a tökéletes precizitás, kiváló grafikai kivitelezés, tulajdonképpen egyszerű kezelőfelület és persze mindenekelőtt a váérbő akció jellemzi. Rendszerint modern katonai repülőgépek szimulátoraiban utaznak, és – mint a sorszáma is mutatja – mostanában egyik kedvencükhöz tértek vissza: Lockheed F22-eshez, a XXI. század vadászipülőgépehez. Ennek az oka nyilván kettős lehet: Idestova már vagy három éve, hogy megjelent a Lightning II, és azóta már lefolyt egy-két processzor- és videókártya generáció a Dunán (épp ideje fejleszteni egy kicsit); másrészt pedig a téma nem csak az ő kedvencük, hanem a közönségé is, amit jól tükröz, hogy 1996-ban és 1997-ben is ez a játék mondhatta magának a legjobb eladási eredményeket világszerte.

Az F22 Lightning III nagy vonalakban tulajdonképpen azt hozza, amit a Novalogic-játékoktól már megszokhattunk: tökéletes repülési modellől a shoot'em upig a játékos úgy állítja be a nehézségi fokozatot, ahogy úri kedve tartja, képzettségének és pillanatnyi hangulatának megfelelően. A bonyolultabb repülési manőverek (mint például a leszállás, vagy néhan a felszállás) pedig automatizálhatók, vagy akár egyetlen gomb-

az esőcseppek, hull a hó és hózik, Micimackó a pilótaruhában viszont nem fázik, arról már nem is beszélve, hogy néhe akkora köd van, hogy nem hallod az időjárásjelentést. Ha ez még nem elég a környezeti ártalmakból, akkor mindenki boldog lehet, mert akárcsak a valódi gépeknél, itt is jelentkezik a különböző magasságokban változó hőmérséklet hatása a gépekre.

A fejlesztők azért a légi tankolásra a legbűszkébbek, amelyek egyes küldetésekben már eleve alfeladatnak fognak számítani. A fegyverek között felvonul minden, ami csak szem-szájnak és tűzgomnak ingere, de már régi ismerős a többi szimulátorból. Egy újdonság azért van, és az egyben az adu ász is: mivel az eredeti F22 is képes nukleáris fegyverek célhajuttatására (már a fejlesztési versenykiírás-

Aprajafalva, egyelőre még lakók nélkül



F22 Lightning III is az lesz), amelynek legalkalmasabb lehetősége, hogy játéktól teljesen független környezetet kínál: ez azt jelenti, hogy ha Adolf Balázs egy F22 Raptorral, Cecil Csaba egy Mig-29 Fulcrummal, míg Májer Mihály egy F22 Lightning III-mal lép fel, akkor mindannyian nyugodtan játszhatnak a Nova Worldben – egymás ellen! Az ötlet elkészítője jó.

Egyébként a következő játék, ami kompatibilis lesz az

IBS-szel, a múltkor

számunk híreibe

bemutatott Ma-

ximum Over-

kilil lesz, és

lévén ez egy

tankszimulátor, a hábo-

rú lehúzódik a földre is. Így tehát elképzelhető, hogy a légi harcokban megfáradt veterán pilótát egy földön bókászó tankról kilőtt Stinger fogja letakarítani az égről. Ha multiplayer-örülteknek ez még nem lenne elég a jóból, akkor még akad valami a tarsolyban: a Lightning III-ban először kerül bevetésre a Voice-Over-Net technológia, azaz a játékosok különféle kedvességeket üzenhetnek egymásnak. Mielőtt valaki félreértene: nem arról van szó, hogy adott billentyűnyomásra egy előre meghatározott küldetés egymásnak vagy egy negyedik gépelgetnek egy chat-ablakba – nem, egy géphez csatlakoztatott mikrofon segítségével ugyanúgy rádióznak, mint a rendes pilóták. Ez azért korrekt, nem? Különösen szórakoztató tanulmány lesz majd az, amikor mondjuk száz pilóta ordít az égen, 100 tank a földön, a kedves mama pedig a konyhában, hogy halálsd már le...

A fentiekből talán kiderül, hogy a Novalogic F22 Lightning III-ja hű marad úgy a kládó, mint maga a játék neve támasztotta elvárásokhoz. Nem kizárt, hogy megvan '99 legjobban foggyó szimulátora. Illetve még "nem van meg", de június közepére már valószínűleg a boltokban lesz.

F22 Lightning III

FEJLESZTŐ: Novalogic

KIADÓ: Novalogic

WEBSITE: www.novalogic.com

MEGJELENÉS: '99. június

F22 LIGHTNING III

Csak azt tudnám, hogy ekkora szárnnyakkal ez egyáltalán hogy képes repülni?



nyomásra működnek. A játékban 50 egyéni küldetést és 3 campaignt játszhatunk le. A környezet is ugyanolyan változatos, mint a feladatok: még küldetésen belül is változnak a napszakok és az időjárás viszonyok. A naplementét felváltja az éjszaka, oldalba kapnak bennünket a széllesek, szétfröccsennek a kabintetőn

Kirándulásra ugyan nem egészen alkalmas az idő, de repkedni még jó lesz



Ürlember nem üz ilyen sportot



nak is sarkalatos pontja volt, itt is elpottyanthattunk majd egy-két atombombát.

A játék egyaránt támogatja majd a legmodernebb Direct3D és 3Dfx-kártyákat, de – manapság szimulátoroknál már egészen meglepő módon – elfutogat még gyorsító nélkül is, persze ilyenkor azért legalább egy 233-

le), az F22 Lightning III-at igazából a multiplayer, és azon belül is az Internetes játék lehetőségei emelik majd magasan a felhők (és egyben a többiek) fölé, mert ott aztán teljesen megvadultak a Novalogicos fickók. Már 1997 óta folyamatosan dolgoznak a Nova World szerverén, ahol Integrált Csatamező (IBS) nevű technológiájuknak köszönhetően, hatalmas területek felett mérhetik össze a tudásukat a játékosok, és most kapaszkodjatok: egyszerre akár 120-an is. Az összes modernebb szimulátoruk kompatibilis az IBS-szel (természetesen az



ELSŐ BENYOMÁSAIM AZ ÚJ STAR WARS EPIZÓDRÓL – MIUTÁN HE- TEDSZERRE IS MEGNÉZTEM

Először arra gondoltam, hogy majd a ma-
gyar számítástechnikai lapok (és hason-
szórú "mozis" társaik) többségének jó
szokása szerint – ugyebár előzetesek,
meg "hivatalos" Lucasfilm-hírek, meg
"Mi kérem még nem láttunk semmit" fo-
gadkozások – elkezdtek ködösíteni, hogy
így az új Star Wars-epizód, meg úgy az új

képregényt – a meglepetés élményét ez-
zel szempillantás alatt agyonvágтам, hiá-
ba, soha nem volt erősségem az önmeg-
tartóztatás. Aztán még egy újabb nap le-
pergett, és végre megjött a film is – ez
volt az a nap, amikor körülbelül húsz cim-
borám hívott fel Episode 1 ügyben: köz-
lük tizen eladni akarták, tizen meg elkér-
ni. El is merengtem, hogy kéne nyitni egy
Star Wars közvetítő irodát, már ha nem
lenne a dolog illegális. Gondoltam a kép-
regény után már minek erőltessem az el-
lenállást, gyorsan meg is néztem vagy
háromszor. Ha hihető forrásnak ítélték

szállító járművel, amellyel át tudnak kel-
ni a bolygó magján – Amidala királynő vá-
rosa ugyanis a Naboo bolygó áttelene-
s pontján van.

Theed városában a Jedik megmentik a
14 éves királynőt, majd elindulnak Corus-
cantra, a "fővárosba", ahol a szenátus
székel. Coruscant egy olyan bolygó,
amely gyakorlatilag egy egybefüggő óriá-
si várost alkot. Menekülés közben a hajó
találatot kap, de az utolsó pillanatban
egy kis asztromechanikus robot megmenti
őket. A neve R2-D2.

A kis csapatnak le kell szállnia a Tatooi-

ne bolygón, melyet a Huttok irányítanak.
Itt, a Mos Espa nevű kikötőben szeretné-
nek alkatrészeket venni a hajóhoz, azon-
ban kiderül, hogy nincs mivel fizetniük a
boltosnak, Wattonak. Megismerkednek
viszont Watoo szolgájával, a 8 éves Ana-
kin Skywalkerrel, aki anyjával él a város-
ban. Anakin egy homokvihar elől otthoná-
ba invitálja a Jediket és a királynő szol-
gáját, Padmet, aki valójában az áruhába
öltözött királylány! A fiatalok – a korkü-
lönbség ellenére is – élénk érdeklődést
mutatnak egymás iránt. Anakin felajánlja
segítségét azáltal, hogy megnyeri a leg-

STAR WARS

EPISODE I THE PHANTOM MENACE

epizód, de aztán dobtam ezt az eleve ne-
vetségesre ítéltetett ötletet. Hiszen a
feketelepc ordogi gyorsaságát ismerve
talán két héten belül (ma éppen május
28.-a van) mindenkihez eljut majd a The
Phantom Menace videós változata, opti-
mális esetben akár már feliratozással is
(a 2 lemezes videó CD verzió úgy ment
szét két nap alatt, mint az AIDS a zöldhá-
tú cörkőfmajmok és homoszexuális "ho-
mo sapiens" partnereik között).

Az első kritikákat a filmről egy nappal a
hivatalos amerikai bemutató után olvas-
tam. Mint mindig, a nagytudású zabpe-
hely-zabáló amcsi kritikusok természetese-
n – jó szokásukhoz híven – porig gya-
lázták a sci-fi filmtörténelem legmonu-
mentálisabb trilógiájának folytatását,
akaram mondani előzményeit. Aztán
újabb egy nap elteltével megkaptam
ajándékba a film történetét jelenetről-je-
lenetre feldolgozó, gyönyörűen illusztrált

meg egy elvakult Star Wars-rajongó – ter-
mészetesen jómagamat tömjénezem itt
éppen – véleményét, akkor a következők-
ben pár mondatban eladogánám, hogy
mik is jutottak eszembe a film többszöri
megtekintése és mélyreható értelmezése
után.

A The Phantom Menace története 32 év-
vel a The New Hope előtt játszódik. A
meglehetősen kapzsi alakokból álló Ke-
reskedelmi Szövetség általános bloká-
d alá vonja a Naboo nevű bolygót. Se ki, se
be. Miközben a szenátus vég nélküli ül-
sezés során próbálja feldolgozni az ese-
ményekeket, titokban két Jedi lovag érke-
zik a helyszínre, hogy tárgyalásos úton
próbálja rendezni az eseményeket. A Je-
dik a bloká- parancsnoki hajójára dok-
kolnak, ahol rövidesen kiderül, hogy az
egész ügyet a háttérből egy Sith lovag,
Darth Sidious irányítja, aki mindenáron
megadása akarja kényszeríteni a bolygó

királynőjét. A pilla-
natok alatt kialakuló
meleg helyzetből
– a félelmetes Des-
troyer Droidok tüze-
rejével még ők sem
szállhatnak szembe
– a fiatal Obi-Wan
Kenobi és mestere,
Qui-Gon Jinn csak
egy módon menekül-
hetnek: ha elrejtőz-
nek az immáron in-
vaziós erőkké avan-
szálódott robothad-
sereg egyik leszálló
űrhajójában.

A bolygóra érkezvén
Qui-Gon véletlenül
közös kalandba ke-
rül egy helyi benn-
szülöttel, Jar Jar
Binks-szel, aki "ké-
rés nélkül" ugyan,
de Qui-Gon szolgálá-
nak ajánlkozik,
majd elvezeti őket
"szülőföldjére", egy
víz alatti városba.
Itt először segítsé-
get próbálnak sze-
rezni Boss Nasstól,
a gungan nép veze-
tőjétől, majd később
beérik egy egyszerű



Jedik egymás közt, középen
Anakin, a leendő Darth Vader



A Sithek párban járnak: a
Mester és a Tanítvány



Qui-Gon és Obi-Wan akcióban



közelebbi Pod Race nevű futurisztikus "szekérvényest". Ez meglehetősen problémás körülmények között ugyan, de végül sikerül is neki, sőt, Qui-Gon fogadásának köszönhetően megszabadul a rab-szolgasorból. A Jedi mester közben egyre erősödő megérzése által vezérelve kideríti, hogy a fiú sejtjeiben eddig soha nem tapasztalt mértékben van jelen az Erővel kommunikáló "valami". Vajon ő lenne az, akiről a próféciák beszélnek? Ő fogja megteremteni az egyensúlyt az Erőben? Mielőtt távoznának, Qui-Gon összetűzésbe kerül Darth Sidious tanítványával, egy másik Sith lovaggal, Darth Maulal.

A fővárosban Amidala találkozik a nagy-ravágyó Palpatine szenátorral (a későbbi császárral), akit egyetlen cél vezérel: ő legyen a szenátus új vezetője. Rövidesen világossá válik a királynő számára, hogy itt a fővárosban senkitől sem kaphat se-

gítséget. Úgy határoz, hogy a Jedikkel visszaindul Naboora, hogy ott vívja meg saját csatáját. Mielőtt ez megtörténne, Qui-Gon bemutatja Anakint a Yoda vezette Jedi-tanácsnak, akik elutasítják a fiú Jedivé képzésének kérelmét.

Amidala Naboon felkeresi Boss Nasst, akinek behódol, ezáltal a gungan vezér mellé áll. A csatamezőn felsorakozik a robothadsereg és a Jar Jar "tábornok" vezette csapat a nagy összecsapásra. Közben a Jedik a királynővel és kíséretével kiegészülve titokban behatolnak a városba, és csellel megpróbálják elfogni a megszálló erők vezetőit. Innen a történet három szálra fut tovább: Jar Jar a gunganok élete árán feltartja a robotokat a csatamezőn, Anakin egy véletlen folytán belekerül a parancsnoki űrhajó ellen vívott űrcsatába, a Jedik pedig halálos párbajt vívnak Darth Maulal.

És, hogy mi a film vége? Nem titok. Qui-Gont megöli Darth Maul, őt viszont a fiatal Obi-Wan Kenobi. Anakin megsemmisíti a vezérűrhajót, ezáltal Jar Jar hadserege megmenekül a teljes pusztulástól. Végül Yoda megadja az engedélyt Obi-Wannak, hogy tanítani kezdje a kisleányt. Palpatine-t a szenátus elnökévé választják.

Oké, most jön a kérdés: tetszett-e a film? Persze, hogy tetszett. Isteni volt.

Csak az a baj, hogy ez nem volt az igazi, eredeti Csillagok Háborúja! Ez egy 1999-es igények szerint alakított Star Wars film volt. E sorok láttán biztos egy csomóban kiátkoznak majd a klubból, de egyszerűen nem venné be a gyomrom, hogy csak a rajongás kedvéért tökéletesnek minősítsem a filmet.

A trükkök tökéletesek. Azt hiszem, egyszer sem vettem észre, hogy valami – vagy valaki – számítógéppel lett volna betéve a képbe, és nem értem az amerikai kritikusok azon nyögdcseléseit sem, hogy ez a film nem emberközpontú. Szerintem nagyon is emberséges. A szívetem majd kiugrott az űrcsata láttán, a Jedik vívása pedig annyira tökéletes, hogy majdnem megtapsoltam a jelenetet. Állati a zene, jók a szereplők, egyetlen kivétel: ő pedig Jar Jar Binks. Azt hiszem, hogy Lucas porig gyalázta az egész Csillagok Háborúja világot ezzel a néger marihuánás tróger módjára közlekedő, viselkedő és beszélő lénnel. Ez a nyuszifülvű, a vérbeli Star Wars rajongóknak sírógörcsöt okozó mókamester a puffadt, vizaggyú amerikai kölykök leendő kedvence, aki a film dramaturgiailag és érzelmileg legjobb jeleneteit gyalázza porrá idióta viselkedésével és vékonyfósásra ingerlő beszélésével. Hát könyörgöm, miért kellett ez? Miért kell a Star Wars-ból is Aladdint, Oroszlánkirályt meg Mulant csinálni? Van a gyerekeknek elég mozi, hát még ezt is elveszik tőlünk? Halál rád, Jar Jar Binks!

(A hivatalos magyarországi bemutatóra egyébként előre láthatólag szeptemberig kell várunk. Mellesleg bocs a képek rossz minőségéért, de az Interneten csak ilyen agyontömörített JPG-ket találtam.)

Martini

Lehet, hogy Martin nem fog repesni az örömtől, de merészelem én is kifejtetni a véleményemet. (Hátha valakit érdekel,

A verseny, amelyen Anakin szabadsága a tét



A legnagyobb arc: Darth Maul, Sith lovag – inkább Jar Jar kellene lennie helyette



Panaka kapitány és Amidala királynő



Watto, Anakin gazdája. Kicsit nehéz vele biftot kötni, és nem hatnak rá a Jedi trükkök



ráadásul engem nem is tudnak kiűzni a Star Wars-klubból.) Ha azt nézzük, hogy ez "csak" egy mozi, aminek az a feladata, hogy szórakoztassa a nézőt, a Phantom Menace szuper. Elképesztően látványos, tele technikai trükkökkel, a Jó végül győzedelmeskedik, a Gonosz – legálábbis részben – elnyeri méltó büntetését és az Élet szép. Ami nem tetszett az az, hogy az egész forgatókönyv úgy néz ki, mintha a New Hope (vagyis az "első" Csillagok Háborúja) "engine"-jében kicserélték volna a neveket. Minden egyes főbb karakternek megvan a párhuzama: Amidala királynő=Leia hercegnő, Qui-Gon=Obi-Wan Kenobi, Obi-Wan Kenobi=Luke Skywalker, Darth Maul=Darth Vader és így tovább. A "mókás" Jar Jar pedig C-3PO feladatát látja el, amely figura tekintetében teljes mértékben egyetérték Martinnal, de hát ugyebár szükség volt rá, hogy a hatéves kölyköknek legyen kin sikongatnia a moziban, arról meg nem is beszélve, hogy nagyon kellemesen eladható kis plüssfigura lesz belőle. Nem csodálkoznék, ha egy új McDonalds-meni névadóját is üdvözölhetnénk benne. Mindenesetre a film szuper. Most már csak arra vagyunk kíváncsi, hogy – lévén az első trilógia arról szól, hogy hogyan is lesz Anakinból Darth Vader – hogy csinál majd Lucas happy endet a 2001-re tervezett második, és a 2004-re várható harmadik részben. Csak ne kellene addig várni!

CoVboy

A Csillagok Háborója-oriel többé kevesbé jellemző a szerkesztőség összes tagjára, nem egyszer örömmel volt hát a két játék megkezdése. Végre valami közeleghatáron állt csodáló, amire már oly régóta vártak. Ezúttal hangulattal fogtam neki a tesztelésnek, de azért megpróbáltam minél jobban előfigyelni a burokra is, hogy ne egy dicső megsejtést, hanem valami ismertetést...

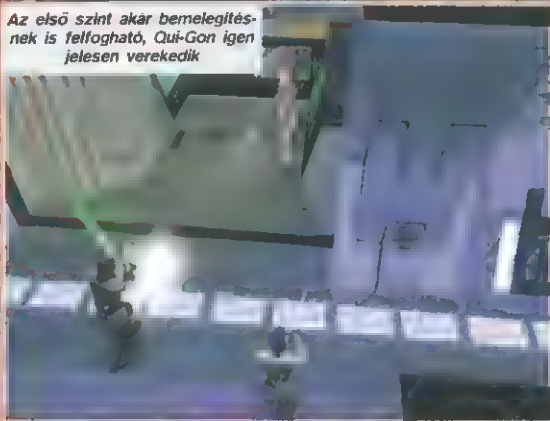
A Licananeri programozóinak (pontosabban a megkérdezett programozóknak) a kezét jól mindkét kezükkel tartották a számítógép billentyűzeténél, és nagyon jó befókálás volt mindkét szemükön. A képernyőn a programozók a következőket látták:

[illegible][illegible][illegible]

STAR WARS THE PHANTOM MENACE

ÖN YER ÖN YER

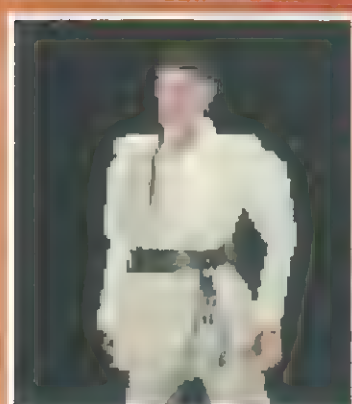
Az első színt akár bemelegítésnek is felfogható, Qui-Gon igen jelesen verekedik



Az elmúlt években a magyarországi média és a közvélemény sokszor találkozott a romániai kisebbségi sajtóval. A romániai magyar sajtó azonban nemcsak a magyarországi sajtóval, hanem a magyarországi kisebbségi sajtóval is kapcsolatban áll. A magyarországi kisebbségi sajtó a romániai kisebbségi sajtóval együtt alkotja a magyarországi kisebbségi sajtó hálóját. A magyarországi kisebbségi sajtó a romániai kisebbségi sajtóval együtt alkotja a magyarországi kisebbségi sajtó hálóját.

[illegible][illegible]

nagy előjeles menőse a kultúráról legyen szó. Mindezt hitelesen és őszintes szívek bemutatásával, a világgyógyászok és a szellemi ábrák, akik először a mozgás és a lélek találkoznak a Csillagok Háborúja első részével. Ne olvass tovább, mert a történet, ha nem is szigorúan, de követi a film eseményeit.



Obi-Wan Kenobi

Legtöbbször őt irányítjuk a játékban. Az alap fénykardon kívül ismétlődő blastert, thermal detonatort és gránátokat használ, de a robotokat az Erőtökéssel is ártalmatlanná tudja tenni.



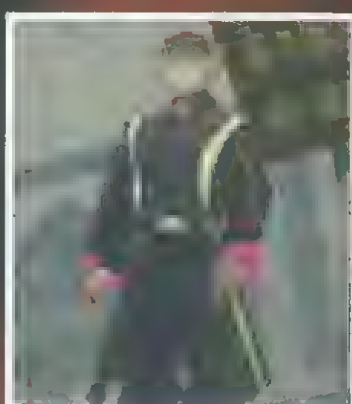
Qui-Gon Jinn

Obi-Wan tanítója. Hasonlóan fénykarddal, blasterrel és thermal detonátorral van (lehet) felfegyverkezve. Az Erőt használva óriasakat ugorhat és befolyásolhatja beszélgetopartnersi tudatát.



Panaka kapitány

Amidala királynő testőrpáncsnoka, sajátos borszerkóban. Alapfegyverzete a nehéz blaster, de remekül kuzd pusztá kézzel és a gyorslövő baksterrel is.



Amidala királynő

A ruhája épisége miatt nyafogó királynőből könnyen vedlik harcos amazonná. Alapfegyvere a robot sokkoló, de nehéz és ismétlődő blasterrel, és proton torpedó kővel is felszerelhető.

Amidala királynő, amely majd a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.



Egy destroyer droid. Igen gonosz jószág, de egy Jedi lenyeli reggelire



Qui-Gon néhány barátságos bucalakót fegyelméz



Csak azt ne: Jar Jar jó helyen van ott, ahol van!



Qui-Gon néhány barátságos bucalakót fegyelméz

A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie. A játékban a királynő a főszereplő, aki a Nabooi erőszakkal szembe kell néznie.

The Phantom Menace
FELTÉTEL: 16 MB
K.A.D. LucasArts/Activision
WEB SITE: www.lucasarts.com
TELEFON: 06-1-234-5678
Ketgere
Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer:

Summa summarum
Igen jó de azért a Lucasarts-hoz viszonyítva ennél azért többet vártam

végítélet
86%

A történelem megismétli önmagát, s ez most már a filmtörténelemre is igaz. A mindenki által oly nagyon várt új Star Wars-mozi egyik kulcsfontosságú jelenetével – ezt az alkotók sem tagadják – a Ben Hur legendás szekérversenyét próbálták feleleveníteni modern változatban. A pergő ritmusú verseny olyannyira rányomja a bélyegét a történetre, hogy abból nem csoda, hogy muszáj volt játékot készíteni. A LucasArts nem is volt rest egy általa eddig még ki nem próbált ösvényre lépni, s megalkották az első versenyjátékukat!

A "HARCI SZEKÉR"

Ahogy a filmben is megismerhetjük (egyelőre legalábbis azok, akik nincsenek híján egy jó kalóz-kapcsolatnak), a Racer hátterében egy veszélyes verseny húzódik, melyet az ún. Külső Perem-

melyeknél már nem is csak oldalirányokba kell fordulnunk, hanem úgy kell manővereznünk, mintha egy űrhajót vezetnénk. A terep viszontagságainak megfelelően ereszkednünk-emelkednünk kell, avagy el kell csavarni a hajtóművek helyzetét, hogy eltérjünk a szűkebb résekben.

GAŁAKTİKUS KÖRÜT

A pályák tervezésénél a legfőbb szempont az volt, hogy a játékost kiemeljék a bevett sémákból, hogy ne amolyan szokványos folyosókból és alagutakból álló pályaszakaszokon folyják a verseny. A Racerben megpróbálták minél természetesebb tájakat létrehozni, mindamellett hogy a nagyobb kiterjedésű tereken jelzőnyílak nélkül se tévedjen el a játékos. Mert ugye a menetirányt azért nem árt tudatni a versenyzőkkel – főleg ekkora sebességnél. A gyakorlatban mindez úgy néz

A sajátos hangulatú depó



vidékeken szoktak rendezni szedett-vedett haramiák, és droidok részvételével – a helyi lakosság legnagyobb örömére. A szabályok elég kötetlenek – jópofa mozzanat például, hogy a buckalakók puskái előtt futóvadként húznak el a versenyzők. A törvényen kívüliek legnagyobb ásza Sebulba: a minden hajjal megkent, undorító teremtményt még eddig senki sem tudta legyőzni. Na persze csak eddig. Az ifjú Darth Vader, azaz Anakin Skywalker szerepében az Erő természetesen velünk van – már csak tehetség kérdése az egész.

A Racer a szintizista sebességről, a nyers erőről szól. Első blikkre mindössze egy sima Wipeout utánzatnak tűnik, de jobban megvizsgálva jól látható, hogy egy teljesen egyedí darab. A különlegességét tulajdonképpen maguk a járművek adják. A harci szekerek modern utánzatai három részből állnak: egy apróbb és viszonylag törekenyebb tüllkéről, amit két bivalyerős, robosztus rákétahajtómű vontat, melyeket csupán egy erőter tart egymás mellett. Folyamatosan a hangsebesség környékén száguldvá kevesebb, mint 2 perc alatt teljesítik a siklóak a 40-50 km-es távokat.

A program tervezőbrigádjának tagjai olyan nevek fejlesztésében vettek részt, mint a Shadows of the Empire, az X-Wing sorozat és a Jedi Knight, szóval jó kezekbe került a fejlesztés. A legnagyobb kihívást a hajó három részének az összehangolt mozgatása jelentette – ám nem véletlenül sikerült végül, hiszen tulajdonképpen ugyanazt az engine-t használták, mint amivel a film jelenetei is készültek. A fizika törvényeinek betartatása igen komplikált feladat volt, de az eredmény nagyszerű lett: a kanyarokban frankón csapódik a kabin. A bukkanókra gyakran féldolalasan kaptatnak fel a hajtóművek, s minthogy nincsenek szorosan rögzítve egymáshoz, szabadon mozognak, "rugóznak". Hasonló élményt eddig még nemigen tapasztalhattunk. Gyakorlat az óriási ugratók,

kl, ha például egy sziklafalhoz közeledünk, már messziről látni, hol van rajta egy barlangbejárat. Szóval még ha nem is vezet oda kiközvezett út, akkor is rátalálunk – mindig egyértelmű az útirány.

Amikor elsőként iratkozunk fel a versenyzők listájára, három versenyzőstályban indulhatunk: amatőrként, fél-profiként, és galaktikus versenyzőként – mondanom sem kell, ezek a meghatározások a nehézségi szintet szimbolizálják. A nehézségi szint egyben pályaválasztás is, hiszen a különböző versenyzőstályokhoz 7-7 újabb pályát ad be a gép. A Star Wars világának nyolc bolygóján kerülnek megrendezésre a versenyek – mindegyik planétán vagy három pálya is található.

Kezdésnek a jó öreg Tatooine-en tapasztalhatjuk meg a száguldás ízét. A már jól ismert sivatagos planéta ad otthont a filmben látható versenynek is: az itteni utolsó pálya (ahová azonban csak a legprofibbba jutnak el), a Tatooine – The Boonta Classic pálya tulajdonképpen a másolata annak a pályának, ami a mozivászonon is szerepel – persze azért akad néhány meglepetés.

A sarok után vár egy Milka tehén. Ő talán majd megmagyarázza, hogy miért csúszik a gép a jégen, amikor repül



STAR WARS RACER

Ben Hur

A Mon Gazza bolygón egy bányavidékre tévedünk, körülöttünk mindenféle gépezettel. Az első verseny itt elég rövid és egyszerű, ám a hetedik (az utolsó) amatőr futam már annál keményebb. Képzeliük el, amint befordulunk egy mélyútba, majd hirtelen azt vesszük észre, hogy két hatalmas láncfal között kéne átsurrannunk.

Az Ando Prime planétán a Hoth-hoz hasonló havas táj fogad minket – furcsa, hogy bár lebegő szerkezetekkel versenyzünk, azért a tapadásnál eléggé számít, ha egy befagyott tő jegére hajtunk rá. Ez a helyszín amúgy olyan, mint egy alpesi sípálya: zászlók jelzik, merre kell menni.

Az Aquilaris – amint az már a nevéből is sejthető – egy óceánokban bővelkedő bolygó. A pálya gyakran le is kanyarodik a víz alá, s acélszerkezetes üvegalagutakon keresztül száguld a mézőny.

A Malastare nevű planétán ezzel szemben sziklákból van elég sok. Az amatőr szinten itt lesz elsőként szükség a versenykabin térbeli irányításának. Van egy hatalmas ugrató, melynél azonnal felfelé kell irányítani a hajtóműveket, mert a lendület önmagában csak a szakadék feléig elég...

Ha ki kellene osztani a leglátványosabb helyszínek járó díjat, azt könnyen lehet, hogy az Ovo IV kapná meg. Ipari létesítmények között folyik a gyilkos hajszá, ahol a lökdösődő versenyzőknek könnyen betehet a kaput egy elforduló szilipajtó, vagy egy hatalmas tengely. A pálya "csúcspontja" pedig a reaktor, amihez közeledve teljesen úgy érezhetjük, mintha a Halálcsillag belsejében repkednénk, hiszen még a gravitáció is cserbenhagy minket. Igazi gyomorkavarogtató

A kis Anakin masinája a filmből. Abban ugyan ő győzött, de nekem itt nem ez tetszett a legjobban



Vértagyasztó küzdelem
az értékes 10. helyért



élményben lehet részünk, ráadásul a minden irányba kacskaringózó folyosón a reflexeinkből is a maximumot kell kihozni, ugyanis imitt-amott hatalmas sziklatömbök lebegnek a súlytalanságban.

Amennyiben sikerül túlélnünk az amatőr versenyosztályon, két újabb helyszín is esedékessé válik: az Ord Ibanna bolygón a felhők között tépnek a siklók, míg a Baroondán egy vulkanikus planéta belsejében, lávafolyamok közt kell a túlélősort, no meg az első helyért küzdenünk.

A MEZÖNY

Nos, ennyit ízelítőül a pályákról, most pedig nézzük a versenyzőket! A játékban 20 karakter választható, a versenyzői karrierünk elején azonban csak a kezdő "brigád" látni, ami 12 tagot számlál. A galaxis legkülönbözőbb nációiból verbuválódott össze a mezőny, vagyis hogy érthetően fejezzem ki magam: az emberszabásúak közül mindössze Anakin az egyetlen induló. Természetesen

az egyes figurákhoz más-más járgányok dukálnak – ki-ki a vérmérséklete szerint gyorsabb, avagy biztonságosabb járművel rendelkezik. Az úgymond rejtett karaktereket afféle nagytönkök személyesítik meg, akiket csak aztán kapunk meg, hogy legyőztük őket. Ez persze nem gyerekjáték, ugyanis az említett bajnokok mintha egy kissé csalnának... Ha azonban elég kitartóak vagyunk, végül megmérkőzhetünk magával, Sebulbával, aki – miután legyőztük – állítólag szintén választható karakterré válik.

Az imbolgó szökevények a külső szemlélőnek talán egy kissé labilisnak tűnnek, de az irányításuk egyáltalán nem ördögösség. Ha csak kicsit csapódunk neki valaminek, mindössze annyi történik, hogy sérülnek a hajtóművek, de hát nyomban regenerálódnak is. A zász-
lónak és az apróbb kö-
veknek sem gond neki-
memni, legfeljebb szét-
tör-
jük avagy kidöntjük őket. Akkor kezdődnek a problémák, ha már túl sokat koccantunk. Eleinte csak diszkrét füstölögni kezd a hajtómű, majd még egy ütközés, és máris lángok csapnak ki belőle. Ha pirosban van a sérülés kijelzője, már csupán egy rossz mozdulat, és kész a

A reaktor energiasugara kiválóan működne párizsiszeletokeként is. Repülj csak bele...



turbózással bizony könnyen gallyra vághatjuk a hajtóművet.

EGYEDI DALLAI

A LucasArts úgy tűnik sikeresen fogja csillapítani a Star Wars-őrültek programéhségét. Míg a Phantom Menace-szel az egész első epizódot játszhatjuk újra, addig Racerral a film 15 leggyorsabban pergő percét élhetjük át újra – s mindezt gyönyörű grafikával, remek audio hangzással, átgondolt játékmennel. Csúsztatni a járgányt, elengedni a gázt a kanyarban, lökdösődni – mindent ugyanúgy, ahogy az a filmben is látható. Tetszett, hogy nem erőltették a felvehető fegyvereket, és csinálták az egészből egy Wipeout-klónt. Én tehát meg voltam elégedve az összképpel – remélem, TI is így lesztek vele.

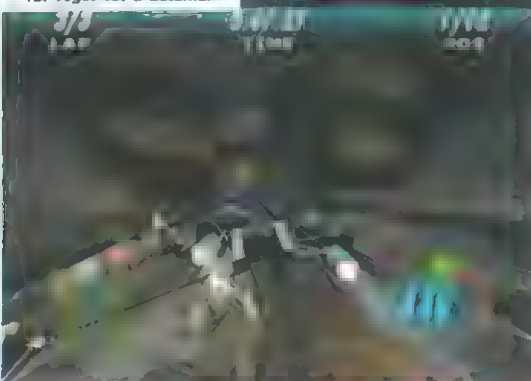
V.2.

Lucas-módra

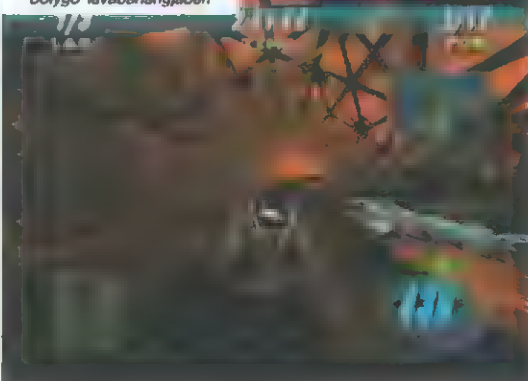


A film egyik legjobb karaktere, Watto, szokásos ténykedése közben: különféle cuccokat sóz a rászorulókra – alkudni itt sem lehet, tehát marad a hűtéssem a régi

A kiszorítósdinak nemsokára
rút véget vet a betonfal



Meleg a hangulat a Baroonda
bolygó lávabarlangjában



Episode I - Racer

FEJLESZTŐ: LUCASARTS

KÉRDŐ: LucasArts

WEBSITE: www.lucasarts.com

REGULÁCIÓS JÁRÁS

Ketjere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külső szimulátorok

Látni és hallani a Star Wars világát
Játszhatóság
Szavazatosság
Zenebeli

Summary

A Star Wars környezet és a LucasArts biztos védje
gye a minőségnek – immár a versenyjátékok terén is

Végítélet

90%

Na, az egymást másoló fejlesztők játékaiban már enyhén belefáradt játékosok most valami egészen új dolgot fognak látni! A Jane's Combat Simulations neve a harci stratégiák komolóságának rendszerint az igen korrekt minőséget szokta volt jelenteni, a Fleet Command című játékkal viszont olyan vizekre eveztek (a szó szoros értelmében), amire PC-n még nemigen volt példa. A név már magáért beszél: tengerre szállunk, és ott fogjuk elagyabugyalni a gaz ellenségeket, ami talán nem jelent különösebb újdonságot. Ilyen szimuláció már akadt néhány a hajónaplóknban, EGYES különféle vízi alkalmatosságokkal már harcra szállhattunk kisebb taktikai összetűzésekben. Arra is volt már példa (például az SSI 5th Fleetje), hogy stratégiaiilag irányíthassunk egy tengerészeti csapásmérő erő. De olyan, hogy egyszerre legyünk (stratégiai) parancsnokai egy flottaköteléknek, és azon belül (taktikai feladatokban) tengerenagyi különféle hajóknak, aktív parancsnokai légi egységeknek, és rülzugással küzdő kapitányai tengeraltjáróknak – na ILYEN még nem volt! Márpedig most valami ilyenmíri lesz szó, és az egyszeri tesztes tulaj-

csétleneket, akiknek a rakétaelhárító rakétákat elhárító rakétái nem találtak célba. Lévéen modern egységekről szó, ágyúk használatára csak a legkritikább esetben került sor. Ez a maga idején egy igencsak formabontó, mindamellett – és talán pont ezért – rendkívül izgalmas és élvezetes játék volt. Azóta se volt hasonló precedens, egészen mostanáig, amíg a fent említett mókával szemben a Jane's megpróbálta megmutatni (és persze lejátszani), hogy valójában milyen is az IGAZI tengeri hadviselés, amelyben három dimenzió (a víz alatt, a víz felszínén és a víz feletti légtérben) működik együtt.

A KERETEK

Kezdjük ott, hogy a Jane's a világ legnagyobb, leg-híresebb és minden tekintetben a legjobban informált kiadó cége, ami katonai instrumentumok publikálá-

az ember csak üdvözölni tud: kikerüli a 400 oldalas kézikönyvek kérdését, mellesleg roppant melegen ajánlott minden (amatőr és profi) játékosnak, hiszen a siker alapvetően "mindössze" annyiból áll, hogy a megfelelő fegyverzetet a megfelelő célpont ellen vessük be. A "mindössze" mindössze azért volt időz-jelben, mert ez így roppant egyszerűen és sablonosan hangzik, de azért legyenek nyugodtak: egy komolyabb küldetésben vagy egy campaignben a víz kiveri még a legfrankább stratégákat is, ugyanis amikor 20-30 gép van a levegőben (hogy a vízen úszókról már ne is beszéljék), és 8-10 rakéta tart felénk, akkor az ember nem is igazán tudja, hogy – a szívén és a rutinosan a gép mellé helyezett oxigénsáton kívül – mihez is kapjon. Persze azért ne szaladjunk annyira előre, ma-radjunk egyelőre a lexikális résznel, amelyet – ismét-lem – melegen ajánlott még a szakértőknek is áttanulmányozni. Többek között azért is, ugyanis a játék

llok ékes angol nyelvű és meglehetősen szájbárá-gós módszer alapján megismerkedhetnek a felhasználói interface kezelésével, valamint egy csapásmérő flotta egyes részeinek (légi- és felszíni egységek, valamint a repülőgép hordozók) harci alkalmazásával.

Az egyes küldetések (scenariók) összesen 35 darabban találkoznak, amelyek nehézségi fokát a konyakokhoz hasonlóan csillagok jelölik: ennek megfelelően az egysíllagosok enyhe élmélygést okozhatnak, míg a három-négycsillagos minősítésűeknél már komolyabb másnapossággal kell számol-ni. Melegen javallott ezek között is a lenini fokozatosság elvével haladni, mert menet közben mind-egyik megtanít valamire. A legelsőben például az a feladat, hogy a norvég vizeken úszkáló kis kötelék-ünket néhány elfogó vadászgéppel megvédelmezzük a rátámadó Tu-22, nagy hatótávolságú levegő-felszíni rakétákat eregető bombázóktól. E küldetés tanulságát akkor vonja le először a kedves játékos, amikor a küldetést maradéktalanul teljesíti (mind-két Backfire csobban), a program mégis az én első bevetésemhez hasonlóan –75%-ra értékeli a



donképpen nem is tud semmihez viszonyítani. Az egyetlen hasonló jellegű próbálkozás egy év-tizeddel ezelőtt született még C-64-en, ahol is a gya-nútlan játékos a Strike Fleet nevezetű kis opuszban egy felszíni csapásmérő erő parancsnoki posztján ta-lálta magát. A történet ott jobbra arról szólt, hogy békésen úszkál egy szerény kis kötelék, aminek a ha-tótávolságába kerül egy ellenséges, ami néhány(száz) rakétát lő ki rá. A játékos kilőtt néhány(száz) rakétát az ellenséges kötelék hajói ellen, néhány(száz) elhár-ító rakétát a rá kilőtt rakéták ellen, és néhány(száz) rakétát a rakétaelhárító rakéták ellen kilőtt rakéták ellen – így a kigyó bele is harapott a saját farkába, és mindenki boldog is volt, leszámítva azon szeren-

sával foglalkozik. (Nevezhetjük akár polgári hírszerző szervezetnek is, a katonai részlegük nyilván nem iga-zán publikus.) Ez azért valamelyes garancia arra, hogy az ember VALÓDI fegyverekkel kerül szembe, és ezekről egy szerény kis technikai paraméterekkel, fényképpel, valamint (a játékban visszaküldő) há-rosméretű képpel megspékelt multimédia prezentáci-óval (Jane's Tutorial) szembesülhet. Ez nemcsak a la-ikusok okítására szolgál, mert a military szemléletű játékosok is boldogan csámcsognak majd a technikai adatok garmadája között. A Jane's játékokban ez ta-lajdonképpen már hagyományossá vált módszer, amit

az angol katonai szöveg kifeje-zését és NATO-kódnevet ha-zo-nítja, és ugyan mondjuk a repülő-gép szimulátorokban jártasabb játékos ugyan isme-rősként üdvözölheti a NATO repülőgépek AIM-9 Side-vinder kis- és AIM-120 AMRAAM középhatávolságú levegő-levegő rakétáit, de kötvé hinném, hogy aka-démiai előadókra kívül tudná valaki, hogy mi a kü-lönbőség mondjuk egy ESSM és egy RAM SAM között.

A Jane's referenciaanyaga mel-lesleg a fent nevezett professzor uraknak is kellemes kis olvas-mány lesz, hiszen a játékban nem kevesebb mint tizenkét ország teljes haditengerészeti arzenálja (illetve 16, plusz a semleges, pol-gári "célpontok") szerepel, kezd-ve az USA-tól és Nagy-Britanniától egészen az olyan félelmetes ten-geri armárával rendelkező nagy-hatalmakig, mint mondjuk Líbia vagy Tajvan. Az országokénti csoportosításban belül találjuk az adott nemzet felszíni-, légi- és víz alatti egységeit, míg a fegyver-rendszereikről felülbővítő szöveggel (levegő-levegő rakéta, mélységi bomba, és így to-vább) bombást találunk. Miután ezeket pár nap letor-gása alatt végiglapozgatjuk, kábé már lesz némi el-képzelésünk, hogy mivel is fogunk szembe kerülni a játékban...

HATÁRTALAN LEHETŐSÉGEK

Kezdő játékosnak melegen javasolt a négy részre osztott Tutorial, amelyben újdonsült Nelson admírá-

teljesítményt. A beveté-sek színhelyén ugyanis rendszerint élénk polgári (azaz semleges) légi forgalom zajlik, márpe-dig ebben a játékban – eltérően a NATO jugszál-v bevetéseitől – teljes mértékben elfogadhatatlanok a polgári áldozatok, és minden egyes ilyen találát je-lentősen rontja az értékelésünket. Az ELSŐ lépés ugyanis minden esetben az ismeretlen légi (és a ké-sőbbiekben persze felszíni) célpontok azonosítása,

A libiai haditengerészet fenyegető külsejű hadihajója



mert ha csak egyetlen egységünket is támadási pa-rancsra küldjük egy ilyen ellen, akkor a támadás megkezdése után minden gépünk radarán ellensé-ges gépként fog jelentkezni – még akkor is, ha mondjuk a British Airways menetrend szerint közle-kező Boeing 747-es járatáról van szó. A második küldetésben a tajvanon partzárlást igyekvő kínai csapatszázadokot kell elhárítani a parttól: két szimla helikopterrel minél nagyobb vízfelületet kell átkutatnunk. A negyedik küldetés tanulsága az, hogy mindig pontosan követni kell az elgazdításban

Pakkot kaptam, mint a Nyilas Misi



Gyertek haza, libuskáim!



kapott utasításokat: egyrészt itt is csak két helikopterrel rendelkezünk, és ha nem a megadott térségben keressük a menekülő kálozokat, nyilván az életben nem találjuk meg a malajsi partok felé tartó hajókat, másrészt pedig az eligazítás szerint végleg SEMLEGESÍTENI kell a kálozokat, amihez nem elég elsüllyeszteni a hajót, hanem meg kell találni ES felőli kis legcsavaros

játékban szereplő tetemes mennyiségű több mint száz egységgel pár perc alatt a nyakadtesti fabrikát magának, amelyet csak akar.

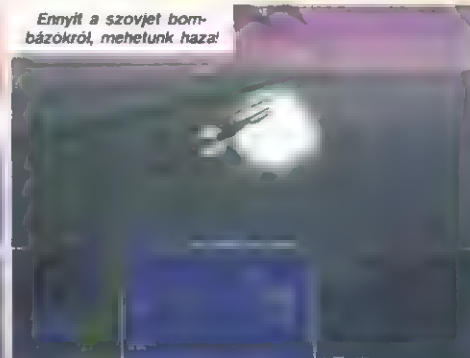
A FELHASZNÁLI FELÜLET

Ez első ránézésre kicsit ijesztőnek tűnik, amint

szörvages kijelzésre is. A bal click mindig kijelölés, a jobb adjuk a konkrét parancsokat. (Amíg nincs valamilyen konkrétum, addig mindig a Patrol é), azaz a jelenleg, pozícióban köröz. Semleges részre kattintva ez egy mozgási irány meghatározása, de ilyen esetben az egység CSAK utazósebességgel halad, nem kapcsol rá. Jobb clickkel a saját egységen megjelenik a parancsmenüje, ahol kiadhatjuk a konkrét parancsokat:

- **Támadás:** először ki kell választanunk a kívánt fegyvert, majd egy újabb jobb kattintással a célt. A program először megvizsgálja, hogy a fegyver használható-e a cél ellen, másodjára pedig azt, hogy hatótávon belül van-e (ha nem, akkor teljes sebességgel megközelíti). Szerintem kicsit butaság, de - az ágyúk kivételével - a támadási parancs rendre csak egyszeri alkalomra vonatkozik, függetlenül attól, hogy a cél megsemmisült-e. Egy negyven-ötven egységgel folytatott kaotikus harc forgatagában elég idegesítő, amint mondjuk egy Hornetnek egy félrevert rakéta eldurranása után boidogan körözve várja, hogy aláverjenek, hacsak fi-

Ennyit a szovjet bombázókról, mehetünk haza!



Fengerre, magyar!

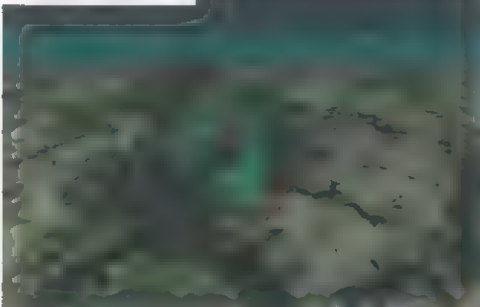


repülőgépeket is.

Már ezek is elég kellemes kis küldetések lesznek, a továbbiak szépsége már egy lórugással vetekszik, míg az utolsók már egy komplett lovashadosztály patá-sai által előidézett halmazati rugdalózást idéznek.

Tapasztalatból ajánlott, hogy campaignbe csak az kezdjen a Fleet Commandban, aki megcsinálta már a háromcsillagos sceanariokat is. Hadjáratból összesen négyet találunk, amelyek - elméletileg - ugyan szintén nehézségi szint szerint követik egymást (csak az előző teljesítése után jöhet a következő), de már az első, Bengál-öbölben zajlótól is enyhe hidegrázást kaptam (nyilván meghűltem, amikor dicső flottámmal kényszerfurdót vettem az öböl kelős közepén). A történet itt arról szól, hogy a gaz India partra akar szállni Sri Lankán. Az ENSZ arra utasítja a két rakétacirkálóból, két rombolóból és az Eisenhower repülőgéphordozóból álló köteléket (ami nem piskóta erő, ha figyelembe vesszük, hogy többek között 8 Seahawk helikopter, 12 F-14 Tomcat, 20 F-18 Hornet és 12 S3 Viking repülőgépet is visznek a putonyban), hogy többek között akadályozza meg a csapatszállító hajók partraszállását, lőjön ki egy tengeralattjárót, evakuálja az amerikai nagykövetet Sri Lankáról, továbbá takarítson el egy repteret. Egy ilyen csapásmérő légi armadával az megmosolyogtatón könnyű dolognak látszik, mert azt hittem, hogy én leszek a támadó fél. Ehhez képest hideg zuhanyként ért, hogy mielőtt elkezdődött a küldetés, szinte habozott az ég, úgy elsüllyesztették a flottáma

Egy szovjet tengeralattjárónak a torkán akadt egy torpedó



popcornot majsolva szemléljük a Tutorialokat, illetve az F1-re előbujázó kezelőbillentyűk végtelen hadát. Aztán pár perc után rájön az ember, hogy leginkább az időgyorsításhoz, illetve a térkép nagyításához/kicsinyítéséhez kell a billentyűzethez nyúlnunk - minden más pofonegyszerűen elvégezhető az egérrel. A képernyő négy ablakra van osztva: a bal alsó részen látjuk a hadműveleti térképet (a világosabb részeket látjuk a radarjaink), a jobb alsóban pedig az éppen kiválasztott (saját vagy egyéb) egységre vonatkozó ismert adatokat (típus, haladási irány, sérülés, üzemanyag, különféle fegyverek muníciója, és hasonlók). A maradék két rész a zoomolható taktikai térkép és az épp aktuális egység háromszéti képe - a kettőt cserélhetjük az alsó kicsi és a felső nagy ablak között, vagy akár teljes képernyős megjelenítésre is kapcsolhatunk. Parancsokat a 3D-képen is kiadhatunk, de ezeket célszerű a taktikai térképen intézni. Ezeken alapesetben a katonai jelölésekkel látjuk a különféle ismert és bémért egységeket, de át lehet kapcsolni képes és/vagy

gyelmes gazdija ismét támadási parancsot nem ad neki.

- **Repülőfedélzet:** Ez nyilván csak repülőgépek hordozókon, illetve a két helikoptert hurcoló rakétacirkálókra választható. Kiválaszthatjuk, hogy a fedélközben levő típusok hány perces készenlétségben legyenek (az 5 perces fokozat már a repülőfedélzet, itt egyszerre 2 vagy 4 gép lehet), illetve a készen állókat indíthatjuk is.

- **Azonosítás:** A kiválasztott egység teljes gőzzel megindul egy ismeretlen cél azonosítására (ha ismert, akkor nem), de azonosítás után azonnal visszafordul és őráratba kezd.

- **Szonarok:** Az egység aktív radarja, légi- és vízfelszín/szárastöldei célpontok ellen, illetve a szonár a tengeralattjárók ellen. Azt nem árt megfigyelni, hogy a bekapcsolt állapotot egy kis pipa jelzi.

- **Viasztörés a hídokra/Gondnari:** Gondolom magától értetődik. Lőszertfogtán kézenfekvő.

- **Manőrkís:** Ez csak hajóknál van, ami torpedók ellen próbál ökori típusú védelmet nyújtani, már amennyiben a hajó kitérő manőverekkel menekülni próbál.

A különféle egységeket csoportos kijelölésekkel vagy a billentyűzetről taktikai egységekben is szervezhetjük, és csoportosan is irányíthatjuk. Maradjunk annyiban, hogy még sok érdekességet lehet mesélni az interface-ről, de a lényeg az, hogy a lehető legkézenfekvőbb, és tíz percen belül otthonos lesz benne mindenki, aki valaha is játszott már egy C&C-képpel.

A felszíni egységek elsődleges feladata a légi egységek indítása, valamint önmaguk és a kötelék védelme a rájuk kilőtt rakéták ellen. A védelem elsődleges fegyverei a légvédelmi- és a rakétaelhárító rakéták, a hagyományos ágyúk maximum akkor kapnak szerepet, amikor kétségbeesetten löni kezdnek minden csőből egy már túl közel levő rakétákra. Ez roppant muris, ámde kevésbé hatásos módszer. A kisebb egységek feladata tehát, hogy a kötelékben levő repülőgép-hordozó védelmét ellássák. Ettől függetlenül rendelkeznek támadó fegyverekkel is: rendszerint viszonylag nagy hatótávolságú Harpoonokkal a felszíni célpontok ellen, és torpedókkal a

víz alattiak ellen. Ezenkívül a rakétacirkálókra még akad egy-két helikopter is.

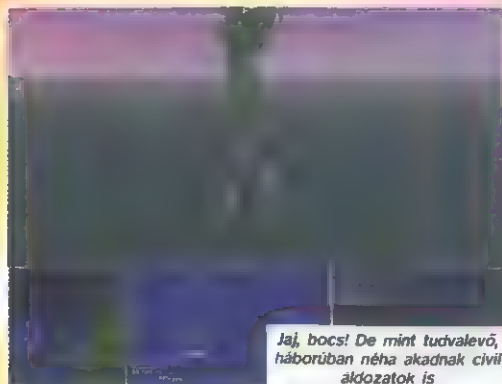
A győzelem kulcsa rendszerint a repülő-hordozó. Ezen is vannak ugyan kis hatótávolságú rakétaelhárító-rakéták, de akkor már igen nagy gáz van, ha erre fanyalodunk. Talán felesleges arról papolni, hogy vigyázzunk rájuk: mivel 50% rongálódás után már rendszerint nem indíthatnak/fogadhatnak gépeket, ilyenkor rendszerint meg is kapjuk az "ezt a partit már nem lehet teljesíteni!" gúnyos üzenetet.

A LEVÉSEK

... dől el minden, tehát célszerű az ódivatú vilámláborús módszert követni: míg a rakétacirkálók fedezik a hordozót, a vadászgépek leszedegelik az ellenfél légi egységeit, utána a csapásmérők leradírozzák a maradványokat, míg a vídában repkedő vadászok csak azt nézik, hogy ki meri még kidugni az orrát. Ez ilyen egyszerű - a gya-

A Bengál-öböl déli része meglehetősen zürös hely - hát még az északi!





Jaj, bocsi! De mint tudvalevő, háborúban néha akadnak civil áldozatok is

korlatban azért bonyolultabb. Mivel a legtöbbször amerikaiakkal leszünk, célszerű az ő cuccaikon keresztül bemutatni a légi hadviselést. A vadászok között két típus szerepel (F-14 Tomcat és F-18 Hornet), de különböző feladattal: a Tomcat csak közepes hatótávolságú AMRAAM légiharc rakétákkal rendelkezik (ami túl közeli gépek ellen használhatatlan), ebből viszont rögtön hatot hur-

sen lassú gép, és önvédelmi fegyverrel nem rendelkezik, csak azután célszerű őket elindítani, miután a vadászok már letették a névjegyüket: az ellenséges légiere és a szárazföldi rakétaindítók már megszűntek, és a felszíni célpontok is sérültek (olyankor ugyanis már nem nagyon lődöznek légvédelmi rakétákat).

Az egész előadás karmesterei az E-2 és E-3 AEW-gépek. Ezek azok a nagy polgári szállítógépekből átalakított masinák, amelyek egy gomba alakú hajú nagy radart cipelnek a hátu-

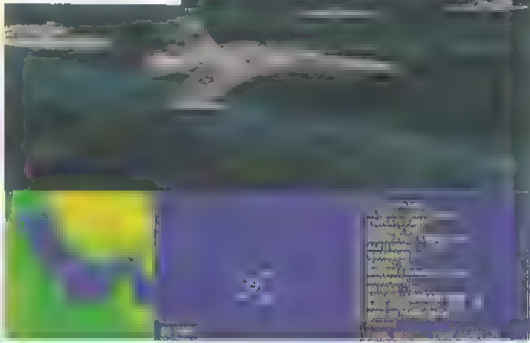
kon, és hatalmasra növelik a célpontok észlelésének távolságát. Ezek is fegyvertelenek, és nem árt vigyázni rájuk, mert nélkülük "megvakulunk", és roppant csúnya meglepetések érnek bennünket. Az ellenfél hasonló jellegű gépei természetesen elsődleges célpontokká avasznak.

RAKÉTÁK

A tengeri hadviselés elsődleges fegyverei. A különböző feladatiakból (levégő-levégő, levégő-felszín vagy föld, felszín-felszín, légvédelmi és rakétaelhárító) egyaránt találunk kis- és közepes hatótávolságúakat, és általában mindegyiknél egymásra visszaható paraméter a robbanófej tömege, a sebesség, a hatótáv és a hatások. Míg egy helikopterről kilőtt kis Hellfire ellen gyakorlatilag nem lehet védekezni (le-számítva a helikopter időbeni lelövését), egy-egy találat szunyogcsipészhez hasonlít a kényelmesen balagó Harpoonéhoz képest, amelyet 2-3 idejében indított elhárító rakéta valószínűleg le is szed – az egy más kérdés, hogy ha viszont talál, akkor nagyon nagy rendet tesz a célban.

A kis hatótávolságú infravörös rakéták ellen gyakorlatilag nem nagyon lehet védekezni (esetleg

Ezt a pazariást: még négy rakétája van, és már haza akar jönni!



col magával, továbbá víz magával két Harpoon is, ami ideális fegyver vízfelszíni célpontok megdorgálására – viszont fabatkát sem ér a szárazföldiek ellen; a Hornet csak két AMRAAM-ot visz, viszont két Sidewindert is, ami ideális rakéta légi ellenfelek elleni közelharcban, továbbá víz magával két HARM-ot és két Mavericket is, amelyek a közepes (ez a HARM) és a kis távolságban levő vízfelszíni és szárazföldi ellenfeleket hirtelen de-rekasan. A munkamegosztás egyértelmű: a Tomcatek távolról irtják a légi és vízi célokat, a Hornetek pedig közelről fejezik be a nagy művet. A géppágyúra ritkán lesz szükség, ha a rakéták elfogytak, célszerű letenni a gépet a dekkre.

Jöhet a második hullám, azaz a csapásmérők, ahol szintén munkamegosztás történik: a Vikingek alkalmasak Harpoonjaikkal és torpedóikkal a vízi cuccok ellen, a Prowlerek pedig a szárazföldön és vízen egyaránt takaríthatnak. Mivel mindkettő meglehető-

A segédmunkások szerepét töltik be a helikopterek, amelyek tengeralattjárók felkutatásában jeleskednek, de azért a Hellfire rakétaikkal a felszíni egységeket is megszurkálhatják. A torpedóikkal már rugdoshatják is őket, ezenkívül néha speciális feladatokat is kapnak (például "Bengáliában" nagykövetet lopnak).

A VÍZ ALATT

Tengeralattjáróiból is akad egy rakás, de az eddig játszott küldetésekből csak ritkán találkoztam velük. Fő jellemzőjük, hogy rendszerint "alszanak", azaz csak bizonyos időközönként (óránként) jelentkeznek parancsért, majd ismét visszabújnak a víz alá. Fő fegyverük a torpedó és a roppant bájos Tomahawk cirkáló rakéta, ami igen jó hatással van bármilyen felszíni célpontra, már amennyiben azonnal múlt időbe teszi.

egy-két Miatyánk segíthet, rontani biztos nem fog a dolgon), a nagyobb hatótávolságú radarirányításuk ellen a legcélszerűbb védekezési mód, ha gyorsan kilőjük az indítóját: nincs radar – nincs irányítás. Egyébként is az a siker elsődleges titka, hogy mindig mi indítsuk útnak először a rakétákat. Persze ezt igen könnyű mondani – más kérdés, hogy ez hogyan működik, amikor 60-80 egységet kell irányítanunk.

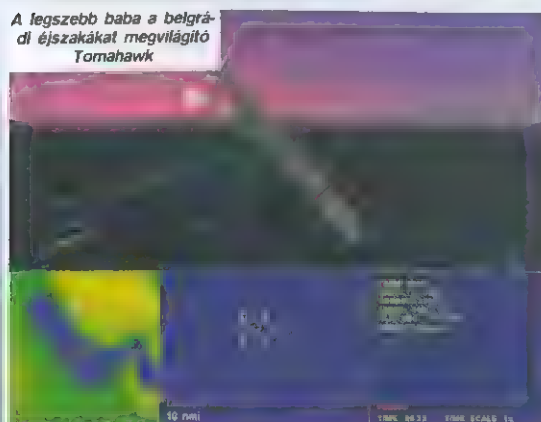
HÁT APÁM...

Először igencsak rettegtem, hogy egy ennyire bonyolult játékhoz milyen nyakatekert irányítást fogunk kapni – de roppant kellemesen csalódtam, a játék ugyanis majdnem tökéletes. Találkozunk benne a világ haditengerészeti arzenáljának túlnyomó részével, hetekre elegendő küldetés és hadjáratot kapunk (a

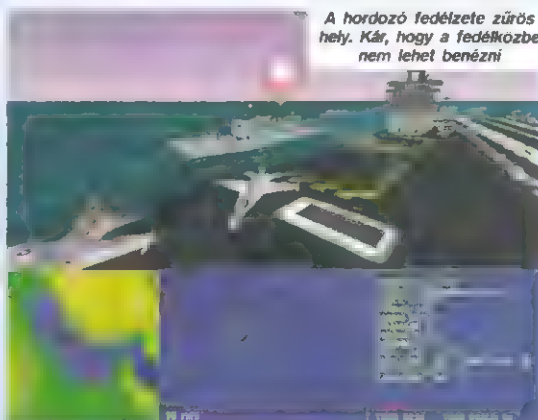
bogarások egy halom technikai adatot is, ami ráadásul a jelenleg szolgálatban álló típusok nevét is tartalmazza), egy kiváló editorral kedvünkre való küldetést gyárthatunk pillanatok alatt – minden tekintetben csak dicsérni tudom az ügyet. Az 1024*768-ig is felnyomható grafika is igen kellemes: hangulatos videó a küldetések előtt (bár nem egy adott küldetéshez szólnak, csak az 5-6 filmet variálja állandóan a játék), kiváló hangok, és teljes forgatható és zoomolható perspektívával szerelt 3D-nézet, akciókamerával meg mifeneivel – akár egy karácsonyfa! A 3D-nézethez azért tegyük hozzá, hogy azért a Jane's utóbbi repülőgépek szimulátoraihoz (WWII Fighters vagy IAF) ké-

pest azért elég takarékosan bántak a poligonokkal, másrészt a 3D csak a látványosságot szolgálja – a játék úgylis a taktikai térképen fog eldőlni. Egy szó, mint száz: biztos, hogy a Fleet Commanddal a Jane's ismét megmutatta, hogy a valóságban alapuló háborús stratégiai játékok egyik legnagyobb mestere. Ha nem a legnagyobb.

Co/Bo



A legszebb baba a belgrádi éjszakákat megvilágító Tomahawk

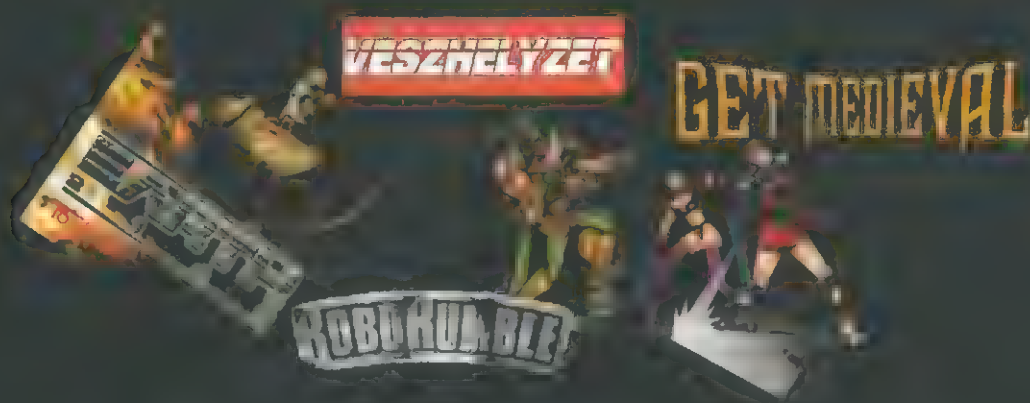


A hordozó fedélzete zürös hely. Kár, hogy a fedélközbe nem lehet benézni

Fleet Command	
FELSZÓ	Johns Control Simulations
KIA	JO Electronic Arts
WEBSITE	www.jane.com
MEGJELENÉS	JANIS
Kötet	
Minimum:	P233 MMX, 32MB RAM
Ajánlott:	P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító:	Direct3D, 3Dfx
Multiplayer:	LAN, Internet (8 fő)
Költség	
Látványosság	★★★★★
Játszhatóság	★★★★★
Szavatosság	★★★★★
Zene	★★★★★
Summa summarum	
Perfekt	
Végítélet	
94%	

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI!

Nyárköszöntő, esőváró akció a **TopWare** magyar nyelvű játékaiból.



RoboRumble Vészhelyzet Earth Gold Edition Get Medieval

~~5.995~~ **4.995** ~~4.495~~ **2.995** ~~4.995~~ **2.995** ~~5.995~~ **4.995**

Shogo - Mobile Armor Division - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

Rage Of Mages - 4.995 Ft
magyar nyelvű kézikönyvvel

SILVER GAMES I. - 4.995 Ft
10 teljes verziójú játék

MICROGRAFX - 4.995 Ft
PICTURE PUBLISHER 6.0

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 - 4.995 Ft
magyar nyelvű "help"-pel

TopWare
INTERACTIVE

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905

www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Úgy tűnik, hogy a "robotsszmulátorok" csillaga ugyancsak magasban ragyog a PC-s játékok egén. Elég, ha csak a hamarosan megjelenő (bocsánat: a tervek szerint "hamarosan" megjelenő) Heavy Gear 2-t, illetve a Mechwarrior 3-at említem, mint a legígértesebb darabokat. Tán épp ezt a nyüzsgést akarta kikerülni a Sierra azzal, hogy még a nagy vetélytársak előtt piacra dobta a Starsiege-et, ami a hajdan egész szép sikert aratott Earthsiege folytatása. Ha már az elődnél tartunk: az Earthsiege megjelenése óta történt egymás a kiadó háza táján. Példának okáért valamelyik sötét lelkű marketinges elhatározta, hogy a játék alapján megteremtül a Battletech világának (ehhez kapcsolódik a Mechwarrior-sorozat) vetélytársát. A végeredmény sejtethető: a piacot pillanatok alatt Starsiege-logoval ellátott könyvek, táblás játékok, kártyák és egyéb gyanús holmik sokasága árasztotta el. Magyarán a játék immáron saját univerzummal és részletesen kidolgozott történelemmel büszkélkedhet. Újdonság az is, hogy a hirtelen immáron nem csak a Földön, hanem az egész naprendszerben folyik. Mielőtt a játék

nek meg korunk dinamikusan növekvő szoftver-piacára egyre magasabb igényeinek. A látvány mindent összevetve még így is átlag fölötti, de a konkurencia előzeteseit nézegetve aligha fogja sokáig állni a versenyt.

JÁRMŰVEK ÉS PILÓTÁK

Természetesen a Starsiege csatáit is a háznál robotsszörnyek urallják a csatateret, csak most épp HERC-eknek hívják őket. Tulajdonképpen meg egyeznek a Mechwarrior-sorozatból megismert mechekkel – két apró eltéréstől eltekintve. Először is nem forgathatjuk a törzsüket, csakis a rájuk agatott fegyvereket. Ennek köszönhetően a legtöbb fegyver tüzelési szöge meglehetősen behatárolt, az oldalról rohamozó ellen még a leghatalmasabb monstrumokat is könnyedén legyűrheti. A második érdekesség, hogy járműveinket immáron pajzsok is védik

próbálkoznak. Igen nagy hibának tartom, hogy a kicsi, ám gyors típusok jóformán semmi előnnyel nem bírnak a fegyverekkel telepakolt monstrumokkal szemben. Még csak nem is mozgékonyabbak, mivel a legerősebb reaktorokkal csakis a nagy tömegű HERC-eket szerelhetjük föl. A Mechwarrior 2-ben ezt például jóval realisabban oldották meg: ott egy 20-30 tonnás géppel is szétszedhetünk egy 100 tonnásat, ha a megfelelő taktikát választottuk. Szomorúan tapasztaltam azt is, hogy a Starsiege-ből teljesen kimaradtak az ugróakarták, holott ez rengeteg variációs és taktikai lehetőséget vitt volna az ütközetekbe.

A pilótákat illetően már jóval kevesebb az okom panasza: mindegyikük saját jellemmel és részletes háttértörténettel bír, s a hadjárat során folyamatosan fejlődnek képességeik. Ez mondjuk rájuk is fér, mivel taktika érzékük megakadt a "Jön az ellen, löljünk!"-szinten. Fegyvertől, mechtől, harc helyzetétől függetlenül ugyanazon módszerek szerint harcolnak. S ami a legkínosabb: ugyanazt igaz ellenfeleinkre is, a gaz Cybridek (illetve ombrok) körülbelül annyi váratlan húzást és

a legjobb indulattal is csak a "közepes" kategóriába sorolható. Azonban akad egy dolog, ami többé-kevésbé ellentételezheti a játék eddigi fészegített hibáit: ez pedig a hadjáratok hangulata. A hatalmas, és folyamatosan frissített történelmi archívum, a csaták színelvben egymásnak a hálózaton üzengető pilóták, a számtalan átvázolt-animáció és a hangulatos elgáztatások – ezek összesége hihetetlen hangulatot ad a játéknak. Nyugodtan állíthatom: ilyen színes és részletes háttérhez eddig számítógépes játékokban még nem volt szerencsém. A történet kezdetén még egy függetlenségért küz-

ST

Mechek

egészeire igaz, hogy az alkotók valami monumentálisan hatalmas dolgot akartak összehozni. Ami a történet részletességét, a fegyverek és járművek számát és a kísérő animációkat illeti, ez nagyjából sikerült is. Elég, ha csak a 180 oldalas szabálykönyvet s az ugyanakkora színes lexikont említem meg – ez is bizonyítja, hogy a Dynamixék mindent elkövettek a megfelelő hangulat megteremtéséért. A gond csak annyi, hogy maga a játék viszont nem tudott felérni ehhez a valóban színvonalas körítéshez.

A KELLEMTLENEBB RÉSZEK

Az első kellemtelen élmény a játék elindításakor ért, mikor is a játék gyönyörűen összeakadt a videokártyámmal, s érdekesebbnél érdekesebb bugokkal kezdte el borzolni idegelmét. Néhány cítra jelző szerkezet megfogalmazása után rájöttem a gondok legfőbb okára: a Creative TNT-mel csak akkor hajlandó együttműködni a kis drága, ha előbb mind a színéllyiséget, mind pedig a felbontást manuálisan hozzáigazítom a játékhoz. Hát, ez azért igen fapados megoldás... Aztán felbukkant néhány kínos textúra-hiba is, úgyhogy rövid kutatások után végül is letöltöttem egy patchet a programhoz. Ez az eddigi hibákat ugyan kijavította, ám a játék gyorsaságát nem igen növelte. Márpedig a Starsiege nálam akad. Nem mindig, s nem is nagyon, de a nagyobb tömeg-játékoknál határozottan belassult. Gyanítom, hogy a TNT-vel lehet valami baja, mivel Voodoo2-vel teljesen simán fut – ez mindenesetre még így is igen nagyfokú illetlenség.

S mindennek tetejébe még azt sem mondhatnám, hogy a Starsiege valami lélegzetelállítóan szép lenne. A táj és főleg az ég mondjuk potásra sikerült, mint ahogy a járművek kidolgozottsága sem rossz, hanem az épületek és a textúrák többsége... Fogalmazunk úgy, hogy nem minden szempontból felel-

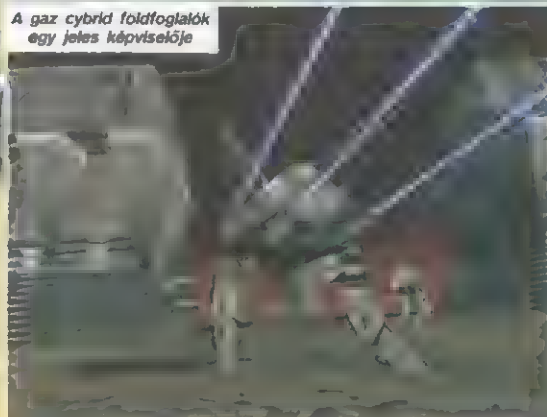
ez ellenség tűzétől, amit a megfelelő felszerelés birtokában akár csoportosíthatunk is (és a X-Wing). Egyébként a fegyverek, felszerelések és járművek tervezésekor az alkotók erős megalománia uralkodhatott el, mivel ezekből rengeteg akad. Ez magában még igen kellemes dolog lenne, ám az egyensúly nem sikerült a legtekélyesebbre. A külföldi ketyerék jórésze teljesen használhatatlan, más részükkel pedig csakis a hadjáratok során érdemes próbálkoznunk. Multiplayer játékokban két-három HERC-típus és talán félucatnyi fegyver uralkodik a csatateret, a többivel csak a lelkes amatőrök

meglepetést tartogatnak, mint egy McDo-nald's menü. Általában megindulnak felénk és lőnek – ennél azért illet volna egy kicsit nagyobb figyelmet fordítani az Al-ro.

HADJÁRATOK

Az eddigiek alapján úgy tűnhet, hogy a Starsiege

A gaz cybríd földfoglakók egy jeles képviselője

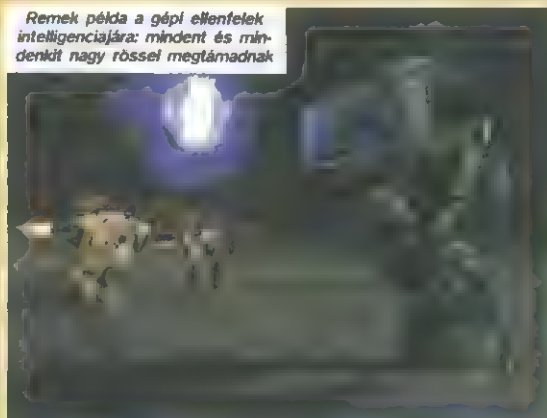


dő kis marsi kolónián küzdünk a Császár rendőrel ellen, néhány küldetéssel később pedig már a múlt ködéből felbukkanó Cybridek ellen vívunk elkésredett utóvédharcokat. Mi több, a tapasztaltabb játékosok akár a Cybridek oldaláról is nekilághat-

Kissé egyoldali páncéloscsata



Remek példa a gépi ellenfelek intelligenciájára: mindent és mindenkit nagy rőssel megtámadnak



nak a hadjáratnak. A látszat ellenére egyébként ez lesz a keményebb dő.

A hadjáratok során kulcsfontosságú lesz, hogy szakaszunkból a megfelelő embereket a megfelelő felszereléssel vessük be. Folyamatosan kapjuk majd az utánpótlást, ám az igazán erős járművek és pilóták pótlása igen nehéz lesz, így nem árt odafigyelni szakaszunk többi tagjára. A súlyosan sérült járműveket előszerző távol tartani a harctól, mivel elvesztésük a későbbi küldetéseknél igen komoly hátrányt jelenthet.

Ideje lenne néhány szót ejtenem magáról az írá-

szon felül is bonyolult, számtalan funkcióbillentyűvel kell a lelkes pilótáknak megküzdönlük. Hát! Is-tennek a tutorial küldetések remekül megszerkesztettek, így ezekből többé-kevésbé el lehet tanulni a legfontosabb manővereket. Ugyanakkor viszont akad néhány alapvető funkció, ami egész egyszerűen kimaradt a játékból. A célzórendszer például krminális: nemcsak csőnya, hanem igen pontatlan is. S mindenek tetejében még csak nem is célzathatjuk meg az ellenfél MERC-jének testtárait külön-külön. A kötelékünk tagjainak kiadható paran-csak listája szintén szűkös, ami a bonyolultabb

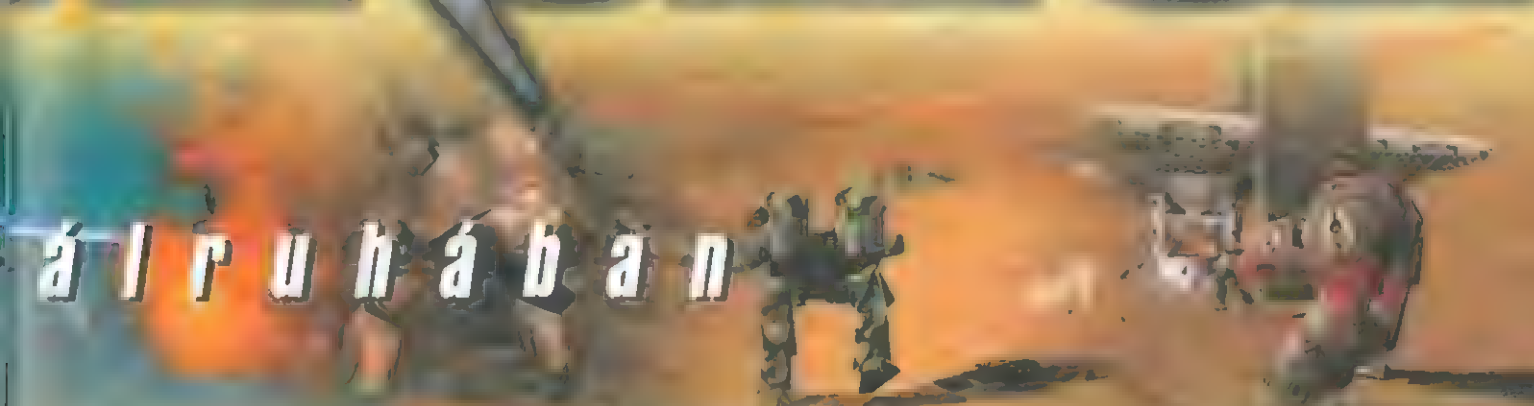
portosíthatjuk s választhatjuk szót, illetve több ilyen kombinációt is meghatározhatunk.

SUMMA

Kissé zavarban vagyok, hisz az eddig leírtak nagyjából a játék gyengéit firtatták – én mégis igen lelkesen játszogattam a Starsiege-gel, s valószínű még fogok is (mondjuk úgy a Mechwarrior 3 megjelenéséig). Igazából a program hangulata fogott meg, s emiatt hajlandó voltam még a legodasabb bakivé-sek felett is szemet hunyni. Sokszor nem is emlé-

alapokra. Jut eszembe: a multiplayer játékról ed-dig nem sok szót ejtettem, holott az előzetesek alapján ez lenne a Starsiege egyik legfőbb erőssé-ge. Elvégre egyszerre akár 20 játékos is gyilkolhat-ná egymást a számtalan csatátér egyikén, ami ezért nem hangzik rosszul. Nos, jómagam megpróbáltam egyszer-kétszer beszállni efféle hatalmas hirtreke-be, ám részben a játék, részben pedig az adatforgalom lassúságának köszönhetően nem hagyott bennem maradandó élményt a dolog. Az igazat megvallva semmivel sem éreztem nagyobb izgalmat, mint amit egy mezei Mechwarrior-parti során. Aztán a járművek és

ARSIEGE



Modern Western egy képen elbeszélve



A játékot természetesen "magasabb szempontok szerint" is vizsgálhatjuk



nyftásról is, ami sajnos szintén nem tartozik a Starsiege legfőbb erőnyel közé. Ám például min-denki készüljön fel lelkileg, hogy a játékot csak a billentyűzetről és egérről lehet irányítani, joystickkal esélyünk sem lesz. Az irányítás még

taktikai húzásokat előre kivitelezhetetlenné teszi. A taktikai térkép nagyjából használhatatlan, bár a gyorsan pergő akció-részek közepette aligha lenne időnk effélével pepecselni. Az viszont tetszett, hogy fegyvereink tűzfét rendkívül egyszerűen cse-

szonvedtem végig egy-egy keményebb pályát, mert élveztem, hanem pusztán a történet folytatására voltam kíváncsi. Ugyanakkor persze bosszantó is dolog: egy jobb engine-nel és fejlettebb csapat-tal sokkal többet is fel lehetett volna építeni ezekre az

fegyverek közt, már emlegetett klgyensúlyozatlan-ság is sokat rontott az összehatáson. Csapa hosszú-távú fegyverekkel telepakolt melék rohangált fel a pályán, a pillanatok alatt rommá lőtték a ná-luk kisebb MERC-ket. Hooj!

Mindent összevetve élvezetes és érdekes játék a Starsiege, ám ez csakis is kizárólag a körítésnek köszönhető. Maga a játék nem egyéb, mint egy kö-zepesen sikerült Mechwarrior-kopintás OpenGl-tá-mogatással megspékelve. Jelenleg múltjában a leg-jobbak közé tartozik, ám van egy olyan érzésem, hogy ez az állapot csak a Mechwarrior 3 és a Heavy Gear 2 megjelenéséig fog tartani.

Starsiege

FEJLESZTŐ: Eyr. Sierra

K. ADO: Sierra

WEBSITE: www.sierra.com

MEGJELENÉS: megjelelt

Ketycere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-III, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, Open GL

Multiplayer: 2-20 fő

Képlek és történet

Újraírás	10
Játszhatóság	10
Szárazság	10
Zene	10

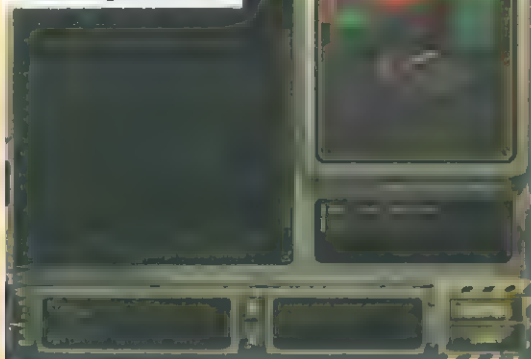
Summa summarum

Érdekes történet, fantasztikus hangulat – csak az engine-t tudnám feledni.

Végítélet

83%

A Nexus nevű cybrid szörny-azulóttal határozottan rossz nexusba fogunk keveredni



Ellenfelet kénytelenem á. Először



Amikor új játékosként nevezünk be, kezdetben csupán 100.000 dolcsival rendelkezünk, de autóval még nem. Az új szezon megkezdése előtt tehát

érdemes rákattintani a kocsisvásárlás (Buy Vehicle) címkére, különben a gép automatikusan kiválaszt egy járgányt a számunkra. Ha megvan az autó, utána még tovább költöztethetjük a pénzünket a műhelyben (Vehicle Parts), ahol különböző extrákat vehetünk – csak pénzünk legyen elég.

Összesen 14 alkatrész van felsorolva. Amennyiben az egyes dolgokat fejlesztettük, piros csík mutatja az alkatrész nevén az előrehaladást. A kocsik

akkor van maximális, ha már mind egyik felület teljesen fel van erősítve. A továbbfejlesztett kocsikat egyébként jobb pénzért lehet majd eladni.

A kocsiszemek után a Ready ikonnal akár indíthatjuk is a futamot, de mielőtt ezt megtennénk, nem árt egy kis figyelmeztetést a "felkészültem" menüben.

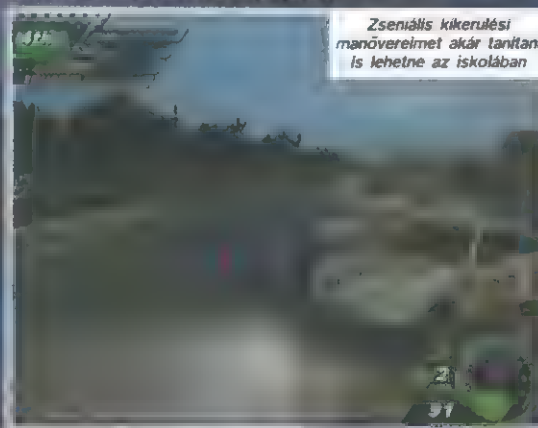
Ha felvesszük a pointert a képernyő aljához, egy újabb menü jön be: ezzel váltathatunk az opciókhoz, ill. letesszük a

részbe. Az opcióknál az irányítással, a grafikával, a hanggal, a visszajátszóval és a nézetekkel kapcsolatos dolgokat találhatunk, míg a garázsban műszaki beállításokat eszközölhetünk a következő címszavakon belül: gumi, aerodinamika, felfüggesztés, váltó, egyéb. A visszajátszás igen érdekes módon van megoldva: csak akkor rögzíti a program az eseményeket, ha be van nyomva a visszajátszás panelén a felvétel gombja (Record Replays). A

juk a tehetségünket. A pályák típusa kívül a körülmények is változóak – ha éppen Quick Race-en megyünk, a vizes és éjszakai menetel mi magunk kapcsolhatjuk be manuálisan. Ha nem is a legszebb autós játék a Sports Car GT, egy biztos: a vizes terep benyomását egész szépen visszaadja a vízpára vagy a tükröződő aszfalt látványeffektusai, és ahogy az éjszakai fények végigfutnak a kasztellon, az rendkívül hatásos. Itt mindjárt

az autót. A gép kiállási technikája azért felettebb sajátos, mert nem érdekli, ha valaki éppen előtte parkol. Nyugodtan nekimegy, tolja, tuszkolja – nem is tudom, hogy a versenybírók, hogy nem diszkvalifikálja őt, de a végén a másikat teljesen keresztbe fordítva tör magának utat.

Az irányíthatósággal nem voltak gondjaim, bár megjegyzem, a nagyobb teljesítményű kocsikhoz nélkülözhetetlen egy analóg irányító. (Különb-



Zsenális kikerülési manővereimet akár tanítan is lehetne az iskolában



Ha valaki lemaradt volna a napi időjárásjelentésről, az a videóról visszanezézheti, hogy igen nagy zuhó volt

visszajátszást mindig a pálya nevén menti ki a gép, tehát ha meg akarunk tartani egy felvételt, azt ne felejtsük el átnevezni!

Ahogy már említettem, úgy nagyjából 50 kocsit hozhatunk be, melyekből 16 versenypályán kamatoztathat-

figyelmeseztünk azonban mindenre, hogy mindebből a szoftveres rendelés esetén nem sokat tapasztalunk 3D-s gyorsítás nélkül nincs se eső, se éjszaka. A kocsikat illetően még egy dolgot hiányoltam igazán: hogy nem nagyon akarnak összetörni. Igaz, ha külsőre látszólag sértetlenek is maradtak, az irányíthatóságra remélhetően hatással vannak a karambolok (félrehúzó kormány, az aszfaltot radirozza az egyik kerek, vagy nem veszi be a váltó a harmadik sebességet), szóval az csak esztétikai hiányosság.

A versenytársaink intelligenciájáról többnyire csak jól mondhatok: ahogy az elvárható, ők is hibáznak rendszeresen, amúgy pedig nagyon jól érezhető, hogy milyen nehézségi szintet állítottunk be. Sajnos azonban a téren vannak problémák. Főként a boxból való kiállítás elég furcsa, amit pedig akkor is a gép végez el, ha amúgy mi irányítjuk

egyfolytában megkaparnak a kerekek.) Végül még egy dolog: a játék közbeni kilépés menüjét fejembe kérésnek találtam. Tulajdonképpen nincs is szó menüről, csupán a versenyt megszakítani lehet. De akkor hol van az újraindítás? – tottem fel a kérdést. Nos, csakis a főmenübe visszalépve indíthatunk új futamot, ami a kissé hosszadalmas töltőgétés miatt különösképpen bosszantó. Amennyiben karrier módban szakítjuk meg a versenyt, a program szerencsére azért van annyira embereséges, hogy ha még félidő előtt voltunk, az eredményünkbe nem számít bele a félbehagyott futam, azaz olyan, mintha meg se történt volna. A Sports Car GT-vel tehát végül is jól állszunk az életű szimulációk kedvelői. Leszámítva az említett apróbb hibákat nem találtam semmit, ami rontaná az élvezetet.

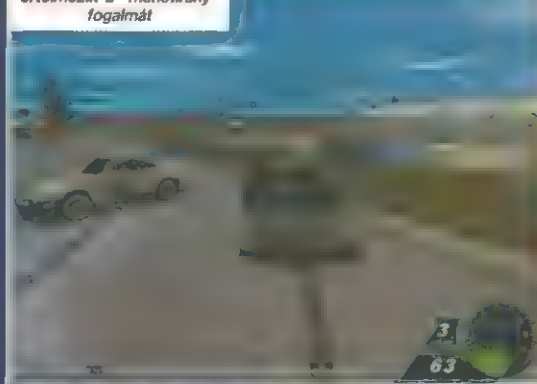
Engem nem hat meg a fény, a pompa és a csillogás – de csak azért mert még mindig csak harmadik vagyok



Box a boxban, avagy pit bullok a pit stopban



Egyesek teljesen sajátosan értelmezik a "menetirány" fogalmát



Sports Car GT

Verzió: 2.1.0, 2.0.0, 1.0.0, 0.9.0, 0.8.0, 0.7.0, 0.6.0, 0.5.0, 0.4.0, 0.3.0, 0.2.0, 0.1.0

K.A.O. Interactive Arts

WEBSITE: www.sca.com

MEGJELENÉS: megjelent

Kategória

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P233, 64MB RAM

3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külső szimulációk

Látványosság	
Játszhatóság	
Szavaltosság	

Summa summarum

Egészen élvezhető szimuláció, gazan kellemes grafikával

végítélet

88%

Nem tudom ki hogy van vele, de engem nem kútnak le különösebben az autóversenyek. Egy fél órát el van velük az ember, aztán valami tartalmasabb szórakozás után néz. Teli van velük a pole, pedig az aztán tényleg egy olyan játékkategória, amelyben egy fejlesztőnek egyszerre két alapvető problémával kell szembenéznie: ha túl élethűre sikeredik a szimuláció, az a játék rovására megy, mert előbb-utóbb élvezhetetlenné válik (ld. például Grand Prix Legends), ha pedig túl egyszerű, akkor a játék kimerül a gáz nyomásában és idővel még a sikeres leggyőzelem szomjazó versenyzőnek is unalmas lesz. A másik bűvkör az, hogy single playerben milyenek a gépi ellenfelek, mert nyilván mindenkit a

mekkel kezdtek variálni, már amennyiben a játék célja a többieket lezárása, illetve a gyalogosok elcsapkodása volt. EDDIG volt ez így, mert a Midtown Madnessben valami hasonló hisztérikus miliőbe fogunk csüppenni, amelyben mindenki kedvére kiélheti a lelke mélyén bújkáló rosszszontot.

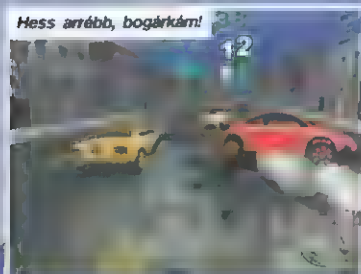
A versenyek helyszíne Chicago. Senki ne számítson olyan földhözragadt dologra, mint mondjuk a megszabott versenypályák, a MM ugyanis a mostanában divatba jövő stílusnak hódol: a játékokban a belváros utcáin fogunk le-fel száguldozni, és egyébként arra megyünk, amerre jól esik. A játéktérhez az Angel Studios programozói egy-az-egyben lemodellezték Chicago belvárosának több, mint 100 kilométernyi

tek a helyi lakosok. (Apró, én is a béta3 verziót teszteltem, szóval ha valamit esetleg negatív felhanggal említenék – olyan kevés lesz –, akkor kérték figyelembe venni, hogy a végleges verzióban még javulhat a dolog.)

A játéktér tehát elég nagy. Az Angel Studiosnál azt állították róla, hogy "interaktív" is. Ez alatt azt kell érteni, hogy nemcsak a várost modellezték le, hanem az utcák olyan alapvető tartozékait is, mint a közlekedési és utcai lámpák, a telefonfülkék, újságstandok, kólaautomaták padok – vagy éppen a fák. És mindent le is lehet zúzni – és ez NAGYON JÓÓÓÓ! A kukákat felborítva banánhéjak repülnek szanaszét, az újságstandokat döntögetve a napi sajtó terítéseben

lyes utcai áramkötőket megékezzük. Történik pedig ez a játék bájos hangulatához passzoló stílusban: trafipax képek és holmi jogosítványok bevonása helyett a rendőrök megpróbálják testületileg lezúzni a közúti vétségek elkövetőit. Nem tudom, hogy a béta-verzió sajátossága-e, de a rendőrök csak bennünket üldöznek, a többi versenyzőt nem, ráadásul a Mustangjuk az egyik legjobb autó a játékban. Ez nem túl korrekt, de annyira nem nagy baj, hiszen a minket kergető jagellők is jónéhány lömegarambolli okoznak, amivel a minket üldöző versenyzők dolgát nehezítik. A rendőrök "sűrűsége" egyébként szintén állítható

Mielőtt elmerülnék az autók és a versenyek szép-



Hess arrébb, bogárkám!

MIDTOWN

MADNESS

Ámok földi nagykövete

Még mondják, hogy egy kerékkel kevesebben van – legalább négyet



Kézifékes megállás a célban – valamit még le kell zúzni



végezhetünk közszolgálati munkát, és így tovább. A legjobb az egészben pedig az, hogy a lezúzott dolgok nem "nőnek vissza", hanem úgy maradnak, ahogy hagytuk őket. Egy sikeresen lezúrgatott villanyrendőrpéldául az út közepén heverve a közlekedő körben már közlekedési akadályt fog jelenteni úgy nekünk, mint a többi versenyzőnek. Külön műsorszámok lesznek a várost kettészelő folyton átváltozó hajóhidak, amelyek két oldala felnyílik, ha valamilyen vízi jármű halad el alattuk – ami nyilván senkit nem fog megakadályozni, hogy azonnal átugorjon rajtuk.

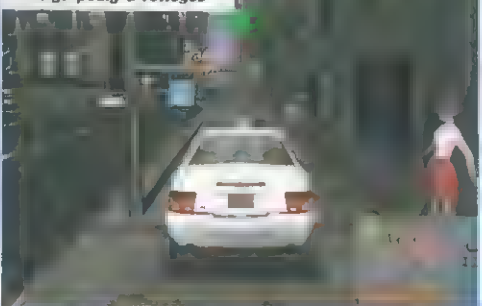
Egy normál város alapvető berendezéséhez hozzátartoznak a lakói is. Egyes versenytípusoknál szabályozható, hogy mennyi járókelő van az utcákon. Előttel ugyan nem lehet őket, viszont talán nem szükséges ecsetelni, hogy milyen kedélyes hangulatot terem, amint kétszázal száguldozik a járdán, és a kis dügök sikoltozva ugriának el előlünk, vagy rettegve a falhoz lapulnak. Egyes versenyek pedig már eleve a sétálóutcákban vagy a lépcsőkön körülmények megrendezésére...

A közutak elengedhetetlen tartozékai a rend marcona érei, akik ugyebár azért vannak, hogy a vesz-

A furtangos rendőr tud egy rövidebb utat a lépcsőkön át



Szolgáltunk és védünk, ha kell, a járdán is. A lakosság dolga pedig a rettegés



előneinek ecsetelésében, csak a rend kedvéért fogozzuk meg, hogy a játék ugyan kissé hisztérikus, de azért mindent tud, amit egy modern autóversenynek tudnia kell. Van visszapillantó tükrünk, közúti-künk, manuális vagy automatizált sebválogató, dűd (ami a rendőrmű szirénája), és a legfontosabb: az aktuális városrész térképe a checkpointokkal. Az enyhe túlzással HUD-nak nevezett "műszerfal" ugyan kizárólag a fordulatszám és a mértőlórórában mért sebesség kijelzésére szorítkozik, de az bőven elég. Három kamerazetből irányíthatjuk az autót: javasolt a két követő valamelyike, mert a belső nézet irányításra szinte

guta kerülget, ha az ellenfelek esem hibáznak. Mivel jobb szeretőket páncélosokkal és repülőgépekkel ide-oda szaladgálni, az autóversenyeket gyorsan Vári Zoltán kezdte nyomni, aki egyébként is a játék egyik fő szíve. De amikor a Midtown Madnessban elkezdtem nyomulni, akkor rögtön tudtam, hogy ez az a játék, amiről majd jó ideig senki nem fog tudni levakarni engem. Mert ilyen én még nem láttam...

Lévnén a kategóriának meglehetősen szűk keretei, a fejlesztők rendszerint a látványval tudnak valamit újat hozni. A Carnagodon és a Destruction Derby volt eddig a két kivétel, amelyben hangulati ele-

használatatlan. Tök jó, hogy az engine intelligensen kezeli a kameránézeteket: ha például egy méretebb busszal vagy kamionnal besurranunk egy aluljáróba, automatikusan átvált arra a követő kamerára, amivel láthatunk is valamit, de amikor kijövünk az alagútból, visszakapcsol az eredetire. Van egy szabadon forgatható külső kamera is, ami ugyan nem tartozik a leghasznosabb dolgok közé (kicsit ugyanis nehéz úgy kormányozni az autót, ha nem látjuk, mi van előttünk), de például igen felemelő látvány, hogy ebből is megnézhetjük, amint mondjuk kamionunk fességes flamingó modjára szarnyal át egy hajóhíd felett. Az

ban összesen tíz különböző autóval indulhatunk főúts futamra, bár igazából ezek közül csak nyolcat lehet komolyan venni: a városi busz és a traileres kamion csak a torzult személyiségek élvezetét szolgálja. Kezdetben nem választhatjuk az összeget, a dögösebb gépek csak bizonyos pályák teljesítése után válnak hozzáférhetővé. Külön kellemesség, hogy akár több szín közül is választhatunk. Egyébként szerintem adottságait tekintve nagyon jól lettek összeválogatva a gépek: egyrészt állítható a fizikai realizmusuk, továbbá mindegyiknek egy-egy előnyös tulajdonsága magában hordoz egy hátrányt,

zás egy felhőkarcolóval vagy útszéli fával bizonyos mértékben rongálni fogja a kocsit, logikusan olyan mértékben, amennyire az elvárható. Nyilván egy KRESZ-tábla kidöntése nem annyira káros, mint mondjuk egy frontális találkozás egy busszal vagy egy acélállvánnyal. A rongálódás ugyan meglátszik az autón és egyre sötétebb füst gomolyog belőle, de a gyorsulásra nincs hatással. Ha viszont teljesen lezúrtuk, akkor a verseny számunkra véget ért. A negyedik jellemző a tömeg, ami egyrészt arra van hatással, hogy mekkora rongálódást okoz egy karambolnál, másrészt pedig meghatározza, hogy némi

jön-megy a dolgára: tejeskocskák, buszok, sárgára és zöld-fehére festett taxik vegyülnek a Mercikkel, Lincolnokkal, Cadillacokkal vagy éppen a Fiatokkal. Tök poén, hogy a "civil" autók viszonylag normálisan viselkednek: rendszerint megpróbálják elkerülni az ütközést, illetve lejtően állodognak egy karambolnál. Ettől függetlenül volt olyan is, aki lejtében belém jött. (Nyilván nő volt az illető.) Vidám körutazásunkhoz fékcsikorgás, vad dudálás, rémült ordibálás ("Vadallat!", "Mit csinálasz?") és a város berendezési tárgyainak recsegése-ropogása szolgáltatja a festői alapokat. Egyébként melegen



CENTURY FREIGHTLINER

Mókás kamion, szép hosszú trailerrel, amit a gépi ellenfelek el szoktak hagyni. Még egy háztömb sem ellenfél neki, a legzúzósebb darab.



PANOZ ROADSTER

Könnyű, nagyon jól gyorsul és nagy a végsebessége is: a rövidebb versenyek favoritja. A kiképzést viszont nem nagyon bírja.



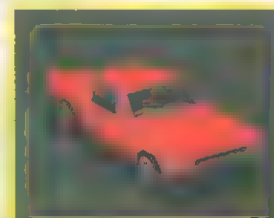
PANOZ GTR-1

Messze a leggyorsabb gép, sajátos vezetési technikával. Az alacsony kasztni viszont a legkisebb padkázástól is sérül, és gyorsan elhullik.



FORD MUSTANG GT

Az egyik kedvencem, kezdetben talán az egyik legjobb gép: jól gyorsul, elég nagy a végsebessége és elég masszív is.



FORD MUSTANG FASTBACK

Gyakorlatilag teljesen megegyezik a Mustang GT-vel. Talán a 67-es évszázad kultusza miatt került be a játékba.



egy más kérdés: hogy ha a kamerát olyan nézőpontba mozgatjuk, ahol épület van, akkor az engine igen érdekes dolgokat művel. Négy nap-szakot (nap, nap, nap, nap) és éjszaka állíthatunk be: annál inkább a különféle fényhatásokat hivatott szabályozni, mint a forgalmat, annak sebessége ugyanis szintén szabályozható. Az éjszakai körülmények közre is negyrel választhatunk: napsütés, borult eget és havazást. Ez is egy nagyon ellátott része a programnak: esőben vagy hóban ugyanis nemcsak az út lesz igencsak csuszos, de valódi korcsolyapályává változik például a parkoló füve is.

Mint kicsiny galériákból is láthatjátok, a játék-

egy tört félbe egy ígéretes pályafutás a hatósági közegek rút tulajdonságai miatt



Game Over



Elefánt a porcelánboltban

lökődésdésnél ki fogja eitolni a másikat. Utóbbiban persze a nehézsúlyú gépek is érhetnek el sikert: ha egy autónak a hátsó részét lökjük meg, természetesen azonnal kifarol. Ez egyébként a kedvenc technikám, ha nem az enyém a leggyorsabb autó: egyrészt a kilökött versenyző nyilván lemarad, másrészt pedig a mögöttem jövők rendszerint jól le is zúzzák. Olyan kellemes hallgatni a csörömpölést mögöttem...

A Cruise pont a gyakorlás, amelyben – időzve a programot – a verseny feszültsége nélkül próbálhatunk ki egy-egy autót. Emellett egy élmény is, hiszen ez a város tényleg él. Az utcákon zajlik a rendes napi forgalom (már amekkorát beállítunk), és – bár megnevezve nincsenek – csupa ismerős járgány

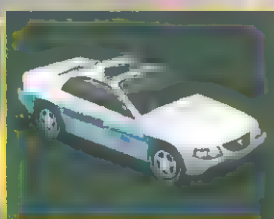
ajánlott a körutazás azért is, mert a későbbi versenyeken igen nagy szükség lesz a kiváló helyismeretre, hiszen minden típusban arról lesz szó, hogy a meghatározott sorrendben kell érintenünk a checkpointokat – a két pont közötti út azonban már a játékos szíve-joga: ha szerinte a legrövidebb út a parkon vagy egy szökőkútnak keresztül vezet, akkor csak tessék... Kis gonoszok egyébként a Cruise-ban kedvükre kidühöngöghetik magukat, mert ugyan a kocsit itt is rongálódik, de lezúzása után azonnal meg is javul.

A Blitz Race 10 versenye hasonlít az autóversenyekben megszokott checkpoint-versenyekhez: egyedül versenyzünk az idő ellen, csak itt nem plusz másodperceket kapunk, hanem a megadott időn belül kell az ellenőrző pontok érintésével eljutni a célba. Azt talán mondanom sem kell, hogy a lehető legkreatívabb pályák vannak, amit emberi elme csak



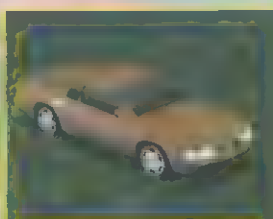
FORD F-350 PICKUP

Kicsit nehezekebb a többi Fordnál, viszont nagyon masszív darab. A hosszabb, zúzósebb versenyek igazi sztárja.



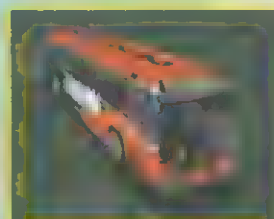
FORD MUSTANG CRUISER

Mustang GT V12, azaz kb. 20%-kal erősebb a civil Mustangnál. Rádásul a rendőrautót természetesen nem üldözi a többi rendő.



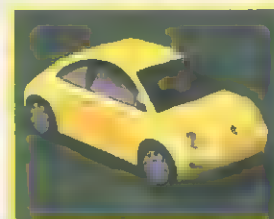
CADDILLAC ELDORADO

A jó átlag: a civil Mustangoknál kicsit lomhább, de valamivel masszívabb és lényegesen könnyebben vezethető masina.



CITY BUS

Nyilván poénból került be a játékba, mert a vezetési technikájának és lomhaságának köszönhetően semmilyen versenyt sem nyerhet.



NEW VOLKSWAGEN BEETLE

Bizonyos sebességig elég jól gyorsuló kis masina. Roppant kezes a kanyarokban és keskeny mívólta is néha jól kihasználható.



Csendes téli nap egy
chicagói mellékutczában

kitalálható. Itt van például a kedvencem, a Double-Back Blitz: ez nagyrészt a hegyes autósztadion zajlik. Természetesen a forgalommal szemben. Mivel a cél viszont a városban van, a végén le kell fordulnunk egy lehajton, amihez ugyebár egy kézfékes forduló szükséges, amíg igen jól fest olyan 250-es tempón. Vagy itt van például a River Wind & Wacker, amelyen a checkpointok előre egy lettek

egymást, mint mondjuk miukat. Tök jó, hogy rendszerint különböző típusokkal indulnak a gépi ellenfelek, így egy-egy futamon mindig változik a helyzet. A futamokba győzve válnak választhatóvá az újak, illetve megkaphatjuk a gyorsabb bónuszautókat, ugyanis egyes futamokat már nem lehet a kezdésnél választhatókkal megverni. Bár taktikázni mindig lehet, ugyanis a forgalmi helyzet néha változik, továbbá az ellenfelek egymást és bennünket is zúzzák. Multiplayerben földöntúli élvezet, de egyes játékosai sem piskóta.

A 10 Circuit Race-ben lezárt pályán zajlik a 2-4 (de 10-ig állítható) körös átló verseny egy körkörös pályán (pontosabban: a start checkpointja ugyanaz, mint a cél). Itt nincsenek gyalogosok, rendőrök és városi forgalom. A pályát piros-fehérré festett betontablák zárják le, de vállalkozóbb szelleműek azok, akik nyugodtan ki is térhetnek a város többi részébe. Ha az autót elkezdenek movent közele, itt nem ér véget a játék, csak öt másodperc időtartamra kopunk, és megújulva már mehetünk is tovább. Ugyanez vonatkozik az ellenfelekre is, bár ta-



Alecsonyan repülnek a
buszok. Tán eső lesz?

Go to the Finish Line!

a textúrái, de azért azok is csillognak. A város modellezése előtt is tényleg is a kalappal, a sebesség-
get kivételben érezhető villámgyors engine előtt pedig

"Az autód nem jótékony!". Az AI-ről annyit, hogy a Circuit Race-eknél ugyan mintha egy kicsit túl jól vezetne a masina a játékosait, de Checkpoint versenyénél ez direkt jól jön – így biztos összerúgunk egymást. Ami viszont a legjobban megfogja az embert, az a játék hangulata. Jó példa erre például a versenyek vége: a célba érkezve a játék kézfékes állítja meg az autót (hogy valamit azért még lássunk), ha pedig menet közben lerombolódnak, akkor az eredményhirdetés alatt is tovább zajlik a dolog: a civilek és a többiek még sorban belerongyolnak a romcsba. A hajmeresztő átnoktatást ugyan beleszámít némi debil bé, de attól függetlenül a dolog még mindig megmaradt versenynek. Ehhez jönnek még a különféle versenyek egyes pályái: szinte mindegyik tartogat valami furcsa fordulatot, valami meglepetést, ami nem engedi el a játékost a monitor elől. Három napig játszottam egyfolytában vele, és egész egyszerűen képtelen voltam abbahagyni. Akkor is csak azért sikerült, mert hólyag nőtt azon az ujjamon, amivel a gázt nyomtam. Szorítottam mindenki így lesz vele, aki csak kipróbálja.

Mellesleg azt csíripek a madarak, hogy a Microsoftnál azt tervezik, hogy akár csak a Flight Simulatorhoz, ehhez is készítenek scenariót más nagyvárosok (közülük európaiakkal) helyszíneivel. Az már maga lenne a Nirvána, ha lenne köztük egy Budapest is, és végigmehetnénk a Körúton egy jó kis Kamazzs, és kedvemre lezúhatnánk az út közepén vészvillogóval álló Audiakat, BMW-eket és egyéb butikosautókat!

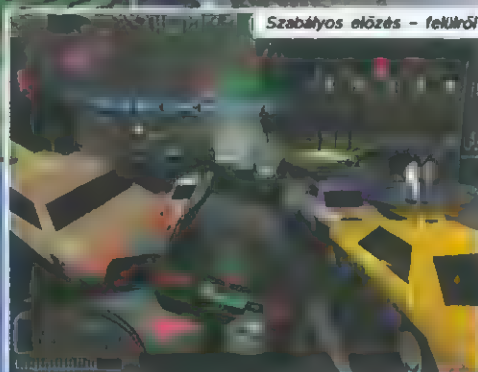
ColVoy

külvize, hogy a folyóparti sétányon kel-ezerrel végigvesszük. Leven az ideiglenesak, illetve szabott egyes versenyeket még továbbra is, de sem lehet bármelyik kocsival megverni. Például, vagy két órán keresztül szórakoztam vele, hogy az Under the EN megnyerjem Mustang GT-vel, onnan pedig például itt van a Dearborn Dash, ami annyiból áll, hogy nyílegyenesen le kell szágudni az egyik utcán, aminek a végén felnyit a hajóhírnél roppenunk be a célba. Ez egy kisebb autónak nem kényszer, de busszal vagy kamionnal már elég nehéz (a busszal nem is lehet megcsinálni). Apróság: ha valaki nem ezzel a stílussal kezdte az ügyet, az itt inkább ne nagyon állítsa a közlekedés soráseget, mert itt enyhén más értelmezése van a nagy forgalomnak – míg a Checkpoint Race-nél kábe a szokásos budapesti szintnek felel meg a dolog, addig a Blitznél maximumra állítva egy olyan 200 auto-kei és közepén találjuk magunkat.

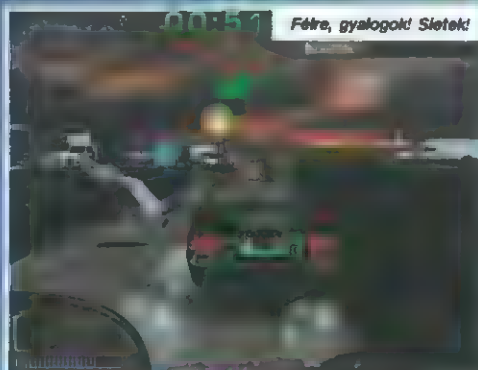
A Checkpoint Race már igazi verseny, amelyben hat gépi ellenfelet ellen versenyeztetünk a célba, akik éppoly lelkesen törnek

tan jobb lett volna, ha teljesen lehet őket zúzni, teszem azt a kamionnal keresztbe fordulni egy checkpoint előtt (Egyébként lehet, hogy programhiba, de egyszer sikerült a feje tetejére állítanom a gépet egy Roadsterrel, de a mikocsiakkal ellentétben, azt nem állítottam vissza a talpára.) A gépek jól taktikázik az indulási kocsijavak: a rövid negyzet alakú pályákra a jól forduló Bogarakkal indul, a hosszabb zúzóakra pedig vagy masszív Ford Pickupokkal vagy teljes regényrágókkal. Itt is elkei a későbbi versenyeknél egy kis helyismeret: a Downtown Driverben és a South End Circuitban például toronymagas esetleges a leggyorsabb Panoz Roadster, de a Mustang GT-vel meg lehet fogni, ha az előbbiben megvárjuk a parknál az utat, az utóbbiban pedig a kis sikatort használjuk rövidítésnek.

Ezzel az egyszerű kis szóval mindent el is mondtam a Midtown Madnessról. Ha a grafikát nézzük, lehet, hogy láttunk már ennél szebb kocsikat is, de a versenyzők autójának dukkózáson csillogó fények azért itt is gyönyörűek. A "civil" autókhoz egyszerűbbek



Szabályos előzés – felülről



Fétre, gyalogosok! Sietek!

nekikülönben. A zenéről nem tudok mit mondani: a végleges változatban audióról szóló zene lesz, nekem most be kellett érni a Toton Hosen Opel Gang és Achterbahn c. számaival, mert a bétában még nem volt aláfestés. Az egyéb hangok mindenesetre igen kellemesek, különösen az igen fanyar humorú kommentátor dumái ("Reszkessetek, járókelők!"),

Midtown Madness

FEJLESZTŐ: Angel Studios
KADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games

MÉRLEGELÉS: június

Ketgere

Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: Pentium-II, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet (8 fő)

Külső

Lehetővé teszi a játék
játékosok közötti
Szavaztatást
Zenebóna

Summa summarum

Vetek lenne kihagyni

végítélet

95%

Az eredeti játékokban nem speciális képzettséggel és tehetséggel rendelkező karakterrel találkoztunk: a zöldséglélel Ramboval, a távolról gyilkoló mesterlövészrel, a kétélű tengerészgyalogsággal, a robbantóművész utátszával, a német járműveket és fegyvereket "megszállt" sofőrrel, és a német egyenruhába öltözött kémekkel. Felszerelésük és akcióiknál két okból sem kívánom most boncolgatni: egyrészt T.J. tábornok az említett cikkében már kifejtette egyszerűen: másképp az online helyben bármely angol-as tudással rendelkező kommandós-járok elolvashatja, illetve a Tutorialban akár egyenként, akár a két gy

Ujabb kommandózs

vikáros éjszakán! Az első küldetésben a németek által megszállt Csatorna-szigeteken kell az angliai csata előjátékaként felrobbantani egy némely világtörőnyöt, lakótorlómást és légvédelmi ágyút; már említett másodikban egy jugó partizánt mentünk meg; a harmadikban egy HS 239 repülőbomba navigációs berendezését kell ellopniunk Kréta szigetéről; a negyedikben egy olasz frontra induló vá-

A belgrádi állatkert elefántja kicsit gyengékedik, a struccok idegesek és a partizánvezér jövőképe sem túl rózsás

hihetetlen, hogy milyen részletességgel, aprólékos precizitással rajzolták meg a terepet! A képernyő akár öt ablakra is felosztható, így minden emberkénket (vagy fontosabb célokat) külön-külön követhetünk. Szintén kiváló a Vangelist idézőzene, és a hanghatásokra sem lehet panasz. A játékok pedig valóban roppant élén-

hű: a német őrszemek azonnal riadót fújnak, ha valami gyanúsat észlelnek a látókörükben, és – ellenében a háberés filmek főszereplőivel – emberünk abszolút nem halhatatlanok. Kicsit mintha javítottak volna az AI-n is: csinátn kell bánni a fix pontra felállított

szűk a szigetre, amelyet mindkét oldalon aknazárják. Első lépésben rögtön lefőttem távcsöves puskával a később felrobbantandó radar-toronyban bálkászó frízert, ugyanis az egyetlen lehetséges partraszállási helyhez vezető út többnyire a látótávja alá esik. Mirezett hely szintén működés: a stégen van egy fix géppuskák, egy ide-oda mászkáló járőr, akiket szintén le kell szedni, hogy egyáltalán ki-jussunk a partra, továbbá a stégre lemászkáló járőrt is, nehogy az előbbi a két holttest láttán riadót fújjon. Az objektumban van egy torony, amelyen két egymásnak háttal álló őrszem figyel, őket szintén muszáj a távcsöves puskával leszedni – és ez ugyebár ki is merítette a mesterlövésznél levő hat töltényre rugó municiót. Pár órácska eltelt az újraköltözéssel, míg le-

Ha jól látom, itt mindössze a komplett Luftwaffe lesz az ellenfél – egyezünk ki inkább egy X-ben!



A Natasa nevű titkozatos holland ellenálló csodafegyvere a L'Oreal szájkrém. Mert megérdemli



...ES MOST
MÓDOLAK?

A Commandos nagyszerű játék volt a maga nemében, és a folytatása is az – legalábbis ÖNMA-GYBAN véve. Az elődjéhez képest gyakorlatilag ugyanazt kapjuk, és az figyelembe véve a "nyerő csapatot ne változtass" alapelvet – nem lenne nagyon nagy baj. Az viszont érdekes, hogy

nem mission disk (azaz nem az eredeti játék küldetéseit tesz hozzá), és el nem tudom képzelni, hogy valaki miért választaná a BTCOD 8 küldetését az eredeti 16-jával szemben – hacsak nem azért, mert az eredeti olyan jó volt, avagy a BTCOD csiklított áron került forgalomba. Az biztos, hogy aki az első részt komázta, az ezt is nagyon csipni fogja. A dobozban levő szórólap tanácsa szerint kárácsonyra jön a Commandos 2 – addig talán ezt a küldetést is végigjátszhatjuk.

ColVagy

Commandos: BTCOD

FEJLESZTŐ: Pyr Studios

KIADÓ: Eidos

WEBS: www.eidosinteractive.com

MEGJELENÉS: megjelent

Kategória

Minimum: P166, 32MB RAM

Ájánlott: –

3D-gyorsító: –

Multiplayer: LAN, Internet

Külső szöveg

Látványosság
Játszhatóság
Szavalosság
Zenebona

Summa summarum

Onmagában nagyon kellemes kis darab – az alapjátékhoz képest: Commandos 0.66

végítélet

80%

súti szuperágyúkat felrobbantunk a német támaszpontokból; az ötödikben egy SS-erőszakot kell elrabolnunk Hitler Vastenbergi főhadiszállásáról, aki le akarja fejezni a diktátor ellen készülő '44. július 28-ai katonai merényletet (csak azt nem értem, hogy miért nem rögtön Hitlerrel raboljuk el, ha már ulyis itt vagyunk?!); a hatodikban német sugárhajtású gépek prototípusait kell felrobbantoznunk, majd egy német pilótát foglyul ejtve elmenekülnünk egy Heinkel-162-esen...); a hetedikben egy hadifogolytáborból kell bajtársainkat megszökettetni; a nyolcadikban pedig Nijmegen holland városából kell egy német tiszttal elrabolnunk az Ardenneknben eltemetett Wehrmacht felvonulási terveit. Minden küldetés előtt részletesen tájékoztattak bennünket az akció elsődleges és másodlagos célpontjairól, valamint a menekülés módjáról.

A JO...

A BTCOD-ról minden jót el lehet mondani, amit az elődjéről. Ezek között az első mindenképpen a grafika, ami egész egyszerűen csodaszép: szinte

örök likvidálásával, ugyanis a megszűnő járőrök azonnal kiszűrik, ha egy fix és elültető helyéről a katonák nemcsak szemből, hanem hátulról is, továbbá egy riadó hangjára az őrszemek nyugtatóra az erősítésük felhívására lépnek fel. Szóval minden nagyon jól megvan megtervezve, csak hogy:

A RÖSSZ...

T.J. kompa "Kicsit nehézség" (illetve "NEHEZ" – nevezte) annak idején a Commandost, és ezt elolván az Easy fokozatra érte. Ez a megállapítás a BTCOD-ra is igaz, és jóneveltségem tart csak vissza attól, hogy ezt egy vulgáris minőségjelzővel megtoldjam, mert szerintem itt a szerzők rátettek még egy lapáttal. Mikor például többórnyi szenvedés után vért izzadva többször is MAJDNEM megcsináltam az első küldetést, a szerzők kapcsán József Attila Mama című verse jutott eszembe: erdőtől-táborozékoltam, és nem hogy a padlásra kívántam őket, hanem valami igen-igen meglepő éghajlatra. Ha ezt elmondom, Csónakos érke-

ARMY

"Hol vagyok?" – tette fel magának a kérdést az Örmester. Hatalmas fehér negyzetek kerültek el a lába előtt. A távolban orrasi hengeres alakzatok sejlettek fel, mögöttük pedig néhány ismeretlen funkciójú gigantikus gép. "Hol vagyunk?" – érdeklődött tőle most az egyik ember. A katonák óvatosan körülnéztek – a szemében jól látszott a félelem.

Mos, valahogy így kezdődik az Army Men II, a tavaly kiadott nagy sikerű (legalábbis a kiadója szerint) játékháború folytatása. Tudjátok: amelyikben műanyag játékkatonák a főszereplők. Aki esetleg lemaradt volna az Army Men első részéről, annak röviden a lényeg: egy Sarge nevű zöld figura irányítása a feladat, akivel – meg még néhány emberével – a gaz barnák állását kell felszámolni. A játék klasszikus fél-felhúzó perspektívát használ, mint amilyet a Command & Conquer-féle stratégiák, ám ennek ellenére egy akciójátékról van szó. Nem túl jó akciójátékról, nem túl korszerű grafikával. Összetörik, szétlővasztják egymást a harcosok: a barna katonák küzdenek a zölddekkel, a csapatok szépen felépített terepasztalokon zajlanak.

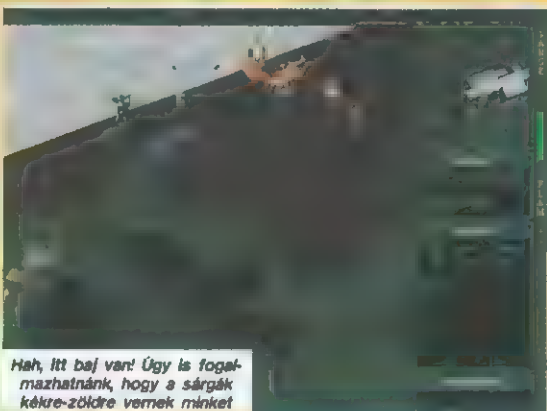
Vagy legalábbis eddig ott folytak. Ugyanis – hogy rögtön rátérjek a folytatás újdonságaira – most időről-időre kiteleportálódunk hűsölni a "való életbe" is. A fenti bevezető – bármilyen "félelemes" is – nem egy UFO belsejében játszódott le, hanem egy teljesen hétköznapi konyhasztalon. (Azt egyébként nem értem, hogy miért nem lehet felismerni egy vajás dobozt – még akkor sem, ha egy műanyagkatonáról van szó –, de mindég.) Ki gondolná, hogy egy konyha is megannyi veszélyt rejt: felizzó platinák, nagyra nőtt svájbogarak, az asztal peremén látongó mélység. A konyha tulajdonosa nagy dohányos lehet: az asztalon szanaszét hevernek az öngyújtók. A trehányágát azonban a saját hasznunkra is fordíthatjuk: felrobbantva bennük a gázt, megpróbálhatunk megperzsenni egy-egy bogarat. Csak egyet sajnálhatunk: hogy az efféle helyszíneket – ki tudja, miért – nem mérték túl bőkezűen az alkotók.

AKCIÓ ANANYI STRATÉGIA?

Az Army Men első részével bizony elég sok gond volt. Az még hagyján, hogy a kerettörténetére elég nehéz "baindulni" és a síma, egyszerű 2D-s grafika miatt sem igazán gorjod be a játékos, de a játék ráadásul túlzottan egyszerű volt, s ezzel főként az irányításra célok. A folytatásban ez utóbbi dolgon csiszoltak sokat: az irányítópanel jóval nagyobb szerepet játszik, és belkattattak egy sokkal célsebb pont-&click egérintéssel. Legutóbb ugyebár Sarge-t csakis a billentyűzetrel lehetett (volna) irányítani, ami rettenősen nehézkes módus volt, ráadásul a többi katonát pusztán néhány egyszerűbb paranccsal nem igazán lehetett megfelelően kontrollálni. A po-

int-&click megoldással most már a grafikán kívül az irányítás is inkább a C&C-hez áll közel, s ezt őszintén mondom, csak dicsézni lehet. Külön átvethetjük kisebb csoportok irányítását, s ha már kijelöltünk nekik egy célpontot, máris foglalkozhatunk egy másik egységgel – a katonák vannak annyira értelmesek, hogy nélkülünk is megtalálják a megadott helyet. Annak ellenére azonban,

Azt senki nem mondhatja, hogy ez nem egy bogaras játék



Meh, itt baj van! Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a sárgák kékre-zölde vernek minket

hogy most már több egységet is irányíthatunk egyszerre, stratégiai elem továbbra sem tartkítja a programot. Bár a készítő az állítja, hogy ez nem így van, én nemigen tapasztaltam, hogy bárhol is taktikázni kellett volna.

A képlet egyszerű. Megérkezünk az adott pályára, ahol nyomban akad valami feladat. Vegyünk egy példát: megszakad a rádiókapcsolat a helyi adótornyot. Haditerv nem szükséges: csak oda kell menni a legrövidebb úton a toronyhoz, s közben eltakarítani a barna katonákat. Igaz, minden pályán több misszió is akad, avagy egyazon küldetés bonyolódik tovább: amikor például megérkezünk a toronyhoz, kiderül,

Az aknák a műanyag katonák egészségét is igencsak aláássák



hogy megrognálták, s ezért meg kell javítani. A javításhoz szerszám kell, amit a játékban egy franciakukszimbólizál. Ezt a közeli faházból robbanthatjuk ki, majd miután megjavítottuk a szikrázó biztosítékdobozt, irány a vasútállomás, ahol aztán vonatra szállhatunk és jön a következő szint...

Visszatérve a stratégiai vonások kereséséhez: ooha a lehetőség megvan, különválni még sem sűrűn kell. Egy-két eset akad, amikor "komolyabb" előkészületekre van szükség. Például egyszer egy kómat kell az ellenséges területre kimenekítenünk, akire egy sor legi-deszantos vadászik. Itt az a trükk, hogy a csapat egyik felét előre kell küldeni (az ő jelenlétükre ugyanis oda se bagózik senki), majd a gránátokkal felfegyverzett ejtőernyősöket – folyamatosan menekülve – a már előre küldött egységünk puskái elé kell csalni. Néhány ilyen mozzanat miatt azonban én még nem nevezném stratégiai játéknak az Army Men II-t.

MINT HAT PÁR RENDŐRCSIZMA...

Kifűző akciójáték lehetett volna ebből a programból, csak hogy elkövették jónéhány hibát. A

jelentősen felfejtett irányítás mit sem ér, ha szörnyen ostoba mesterséges intelligenciával párosul. A legidegesítőbb az, hogy az emberek csak a nyílegyenes utat ismerik. Képtelenek maguktól kikerülni bármit is. Ha egy csapatot irányítunk, ez különösen bosszantó tud lenni. Számtalanszor megtörtént velem, hogy nem tudtam, miért nem engedelmessékedik a katonám, majd rájöttem, hogy a segítőtárs(ak)nak van a gubanc. Ha egy kisebb sarokban beakad(nak), azzal sem tudok továbbmenni, akivel nincs semmi probléma. Képzőjáték el ezt a szituációt akkor, amikor éppen az ellenség aknavetői elől szeretnék egérutat nyerni...

Igaz, hasonlóan hülye az ellenség is, de ez azt hiszem, senkit nem vigasztal. Elég illúziórómoló, amikor az ellenség aknavetése például egy falon keresztül akar utánunk eredni, majd amikor a falba ereszti az aknát, saját magát robbantja fel. De az is "jó", amikor felgyújtanak egy erdőt, majd nyugodtan beszélnek (nagyon elszántszerűen) nekünk, hogy a tűz nem törődve azzal, hogy már felúton el is olvadnak. Al-ról egyik oldalon sem lehet beszélni: a saját katonáim is csak üvöltöttek, de nem mozdulnának odébb a tűztől – a parancsomra várnak.

A HADIANYAG

A küldetések kétféle módon valhatunk kudarcot: ha meghal Sarge, vagy ha a megvédendő objektumot/személyt megsemmisíti az ellen. A katonáink elvesztése nem végzetes, de persze nem is jó. Ha sikerül a többieknek is megúsniuk egy-egy meleg helyzetet, tapasztaltabbak lesznek (ezt csillagok jelzik a panelen), s sokkal hatékonyabban fognak harcolni – nem beszélve arról, hogy a hozzáuk csapódó emberekkel növekszik az egységünk száma is. Sokat javult a fegyverzet is. Elsősorban azt kell megemlíteni, hogy a fegyverláda felvétele nagyságrendileg egyszerűbb lett. Ha az előző részben

Itt valaki meghal lapátja kerül



ARMY MEN II

egy toll táru bazookát akartunk felvenni, a régít el kellett dobni. Most inkább házeresládáként működnek a felvehető extrák: automatikusan kivesszünk belőlük annyi töltényt, amennyit elbírnak, a maradék pedig ott marad. Az extrákat egyébként továbbra is csak Sarge tudja felvenni, a többi katonának mindnek csupán egy fegyvere van. Sarge egyszerre hat eszközt tud birtokolni; ha tehát toll van a "hátizsákunk" de megkíváncsunk valami újabbat, muszáj eldobnunk valamit. Jobbnál jobb gyilkoló eszközöket szedhetünk össze: gránátokat, aknavetőt, s hogy egy különlegeset is említsak: egy nagytűt, amivel szétághatunk bármilyen falon.

A fegyverekkel való célzás szintén kedvező irányban változott. A pointer intelligensen megmutatja, mikor van az ellenség a kiválasztott fegyver lőtávolságában. Csak akkor vált át célkeresztre, ha a kurzor a célponton áll, és ha már valószínű a találat. Értelemszerűen például a mesterlövész-puskával jóval távolabbról, és jóval pontosabb lövéseket lehet leadni, mint egy géppisztollyal. Az intelligens célkereszt azonban szintén nem hibát-

lan. Vannak ugyanis álcázott katonák, akikről ugyan azonnal kiderül, hogy az ellenség soraiból valók (hiszen lőnek rájuk), mégsem tudjuk "befogni" őket egyszerűen azért, mert zöldek. Jobb megoldást ilyenkor nem találtam, minthogy átváltottam a régi billentyűzet-irányításra.

Felvenni persze golyóálló mellényeket és elsősegélycsomagokat is lehet. Piros keresztos ládából két fajta van: az egyik általánosan ellátja valamennyi emberünket mindjárt a felvétel pillanatában, míg a másik az inventorynkba kerül, és onnan mi gyógyíthatjuk vele egy-egy delikvenst. Még mindig a ládákban maradván van továbbá néhány különleges funkciójú ikon is. A fényképezőgéppel például légi felderítést kérhetünk, mire a térképünkön az összes elléges katona pozíciója meg lesz adva. Vagy felvehető tárgyként jelenik meg az álcázás is, amit – mint már említettem – az ellenség is szívesen alkalmaz.

A játék első részének kevés pozitív jellemvonásai közé tartozott, hogy a katonákat járművekbe is beültethettük. Nos, továbbra is bezsupplálhatjuk őket teherautókba, avagy tankokkal szerelkezhettünk fel, valamint ami új: vízre is szállhatunk. A páncélozott csónakban akár hatan is elférnek, s ezáltal mostantól már a víz sem akadály.

ÉRTÉKELÉS

Mielőtt rátérnék az értékelésre, még egy utolsó pozitívum: a kérdéseket egy viszonylag értel-

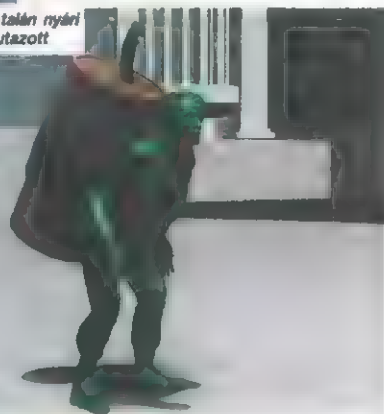
Minden plasztik, de nem fantasztik



mes történetbe ágyazták, melynek részleteit pályák közti videóknak mesélik el. Humoros (vagy legalábbis annak gondolt) animáció párosul továbbá minden egyes meghaláshoz is: egymósáson megy át a katonánk, avagy egy diverzáns akciónál lemarad az öt kimenekíteni próbáló gépről, stb. Én egyébként logikusnak tartottam volna, ha a halál-nemekhez társították volna ezeket a betéteket, de hát nem így történt.

A külsőségekben sokat nem változott a játék: a grafika továbbra is 256 színt használ – legfeljebb az animáció lett jobb. Viszont ami meglepett, az a frakó komolyzene. Néha mondjuk furcsa volt, amikor a Bécsi Keringő dallamaira fésültem át a terepet, viszont a Valkűrök Lovaglása határozot-

A Duracell-nyuszi talán nyári szabadságra utazott



tn sokat lendít a harci kévén. Az összefüggő érték megállapításánál persze mindenképp az nyomja a latban a legjobbat (pontosabban sajnos nem nyomja), hogy mennyire könnyen kezelhető a program, és mennyire költi le az embert. E tekintetben sajnos nem sok jót mondhatok: az irányítás kellemetlenségei a szimpla játékmenettel egyetemben csekély szavatosságot biztosít. A kósztrók által nagyra tartott multiplayer mód mondjuk lehet, hogy több kellemes percet biztosít, de azzal kapcsolatban pedig azt nem értettem, ha már kitalálták azt az újdonságot, hogy valóságos tárgyak között harcoljunk, akkor miért nem tettek be egyetlen olyan helyszínt sem ehhez a módhoz. Pedig király lehetett volna "anyém a vár" játékot játszani mondjuk bogarak és konyhai eszközök között. Az Army Men II tehát fejlődött ugyan, de még mindig nincs benne semmi, ami az átlagosnál jobb képet festene róla.

V.Z.

Army Men 2

FEJLESZTŐ: JIG
KIA: JIG Soft
WEBSITE: www.jigsoft.co.uk
MEGJELENÉS: május 1.

Ketycere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Réka

10
10
10
10
10
10
10
10
10
10

Summa summarum

Játszhatóbb, mint az első rész,
de ez meg edeskeves

végítélet

70%

A Nőszemleiben sajnos úgy tapasztaltam, hogy csak ráfektetve módjára nyújtották, hátrák a csokelményt. Az elől még úgy tűnt, hogy egy aagyn tuti játéknak néztek előre, ám aztán hirtelen mintha elfogytak volna az ötletes megoldások. Közvetlen példáiul még sokan odaszólnak nekünk az utrán, köztük olyanok is, akikhez semmi közünk. Egy csomó fazonnal megpróbálhatunk szövege egyetiedni – bár nem mindenki válaszol. A város szürke hétköznapiit pedig olyan jelenetek szemléltetik, mint hogy katonák gyűlölködnek valakit egy félreeső síkatorban. Kár, hogy aghok haladtunk előre, egyre kevesebb ilyen díjazású eseményt főszereplő az akcióit. Csúszd

Possess: Beleköltözhet (inkább bárkinek a testébe. (Mulatságos dolog a katonák közt bennfentesként járkalni.) Sajnos ez is csak rövid ideig tart.

Requiem

FEJLESZTŐ: 3DO
MÁRK: J.L. Soft
WEBSITE: www.3DO.com
MEGLÉLELMES: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D

Multiplayer: soros, modem, LAN, internet

Kultúra és szórakozás

L	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
J	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
S	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Z	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Summa summarum

Egy jó közepes Quake klon,
egy kis magával megszépeelve

végítélet

86%

Voodoo 3 2000
A SZEKÉNY

Mostanra három éve, hogy megjelent a monster. Magyarországon az első karriert befutó 3D gyorsító kártya. Sokak szerint volt a legnagyobb durranás a tranzisztor felhalálása óta, az mindenesetre biztos, hogy félelmetesen gyorsan kötelező tartozékává vált a játékra használt PC-kben. A fejlődés azonban megállíthatatlan, a legújabb már a második generációs kártyák nál tartanak, és március óta a piacon van a Voodoo3 is.

Legalább a duplája a 2-es sorozatnak. Például, a különféle verziók 6-7-8 millió háromszöggel dolgoznak másodpercenként szemben a Voodoo2 3 millió háromszög/másodperces teljesítményével. Elég szimpatikus újítás, hogy a maximális sebesség eléréséhez nem kell két kártyát megvenni és két slot-ot lefoglalni a géphez. A másik nagy változás pedig, aminek előnyeivel esetleg lehet vitatkozni, az a kártya többfunkciós mivolta, a Voodoo3 ugyanis szakít azzal a hagyománnyal, hogy csak a 3D-t támogató kártya (is) legyen. Részben a Bans-

netet, főlegessé teszi DVD dekód-kártya beszerzését.

16MB 32 BITES
RENDERING

A kártyák csak 16 MB memóriával szerelt verzióban kerülnek forgalomba, és a későbbi hírekkel ellentétben a 3D processzor is csak 16 bites üzemmódban dolgozik. A 3Dfx fejlesztőinek álláspontja szerint ugyanis a 16MB elég az 1280x1024-es, 16 bites színmélységű tripla bufferrel, egyszerre full-extras

fele kompatibilis, vagyis a korábbi szoftverek gond nélkül futnak, maximum nem használják ki az összes lehetőséget, az ezután írtaknál viszont már kérdéses lesz, hogy futnak-e az előző hardvereken.

A 3D grafika annyira előtérbe került manapság, hogy már a processzorok is hevesen támogatják, erre azonban fel kell készíteni a kezelő programokat is. A Voodoo3 vezérlésébe nem csak a piacon lévő AMD 3D-NOW! utasításkészletet, de szinte párhuzamosan megjelenő PentiumIII KNI-t is "beledolgozták".

Voodoo3 2000

Eddig úgy működött a dolog, hogy a 3Dfx által gyártott chipkészleteket boldog-boldogtan megvásárolták és jobb-rosszabb minőségű alkatrészeket felhasználva, saját kártyát építettek. A Voodoo3-as szériánál a 3Dfx szakítani akar ezzel a gyakorlattal, és néhány kiemelt partneren kívül senki másnak nem akar adni. Ez az árak szempontjából nem a legjobb hír, hiszen a no-name Voodoo-k között is csak néhány használhatóan lehetett találni, a többség egész elviselhetően működött és jóval mérsékelt áron lehetett hozzájutni, mint a márkás cuccokhoz. A fanyalgás után inkább nezzük végig, hogy az új ketyere mivel több, mint elődei.

MEGINT MEGDURULTAK

Mármint a kártya egy halom jellemzője

hee; részben a konkurencia sikereire felbuzdulva már csak 2D/3D feladatokat egyszerre ellátó verzióban kerül a boltokba. Ennek köszönhetően természetesen nem csak teljes képernyőn, de alkatokban is futtatható 3D alkalmazás, játékok.

A 2D rész maximális felbontása igen tisztas, monitor legyen a talpán, ami bírja. A 3Dfx állítása szerint ez a jelenlegi leggyorsabb 128-bites processzorral párosul, igazából kihasználni a képességeit nem lehet a PCI slotban, bár a legkisebből, a Voodoo3 2000-ből, lehet azéért PCI busz-os verzió. Mindez megtámogatva a 3Dfx speciális 16 bites színekkezelésével, ami szép HiColor palettát mutat.

A kártya támogatja a DVD MPEG2-es tömörítést, ami nem azt jelenti, hogy tartalmazza a kódprocesszort, de a Zoran féle SoftDVD-vel képes a 30fps sebességű visszajátzásra azért elég jó. Azak számára, akik nem különösebben igénylik a digitális hangkime-

megjelenítéshez, de még az 1600x1200-hoz sem létszükséglet a 32 MB memória. Akkor meg minek tízessük meg?

Egyébként is a 3Dfx saját textúra tömörítési eljárását használja a kártya, ami igen tisztas méretű adathalom beszűkítését teszi lehetővé a fenttartott 6 MB-ba. Azon viszont kicsit elgondolkodtam, hogy nem támogatja az AGP busz direkt memória kezelését, vagyis a Voodoo3 nem képes a túl nagy textúrákat a rendszermemória lefoglalt részében tárolni. Ezzel az AGP legnagyobb újítását hagyják figyelmen kívül a fejlesztők.

A 32 bites renderelés ellen az ször, hogy jóval nagyobb adatátviteli sebességet igényel, mint a 16 bpp, ami a jelenlegi technikai lehetőségek között nem tartható állandóan, az elégtelen adatfolyam pedig a sebesség, vagyis a másodpercenkénti képkockák számának drasztikus eséséhez vezethet.

Elég érdekes, hogy a cikk írásának napjaig csak Windows 95, 98 és NT driverek láttak napvilágot, a korábbi Voodoo-verziók jó Linuxos fogadtatása ellenére, sőt, hivatalosan be sem jelentették annak készítését. A Macos verzióra viszont lehet számítani.

A driver mellett még igen fontos a parancsnyelvi is, a DirectX 6.1 mellett az OpenGL és a speciális 3Dfx Glide is rendelkezésre áll mind a fejlesztők, mind a felhasználók számára. A Glide-ből természetesen újabb verziót írtak, ami le-

2000 3000 3500
ÉS 4000

Ezek a Voodoo3 kártyák altípusai. Most nem a rajtuk lévő memória mennyiségében térnek el, hanem a processzorok

A szenzáció

első árajelében, és az esetleges kiugró szolgáltatókban.

A legkisebb, 2000-es kártya, ami PCI és AGP csatlakozóval kerül forgalomba, 143MHz-en ketyeg, ennek köszönhetően 6millió tr/sec megjelenítésre képes.

A 3000-es, már 166MHz-es processzorral dolgozik, 7m tr/sec sebességgel és TV, valamint S-Video kimenettel is ellátott. A 3500-as "csak" annyiban különbözik tőle, hogy 183MHz-en ketyeg és szórakoztató központtá alakítja a számítógépet, hiszen TV vevő, rádió és videó digitálizáló kártya is egyben. Csatlakozó megoldása igen egyedül, mert mindössze egy port van a kártyán, a monitort és a különféle bemeneteket egy speciális kábelhelen keresztül lehet összekapcsolni.

A legnagyobb darabról, a Voodoo3 4000-ről még csak előzetes információk léteznek, hivatalosan annyit lehet tudni, hogy ez is csak AGP verzióban lesz hozzáférhető, azaz vadul támogatni fogja az Intel 440GX chipsetet, vagyis az AGP 4x szabványt. További fejleményekről a maga idején.



Hát forradalmának semmiképpen nem nevezném a Pentium III, véglegesen Katmai családját, amely idén márciusban került az üzletbe. Nincs másról szó, mint egy válaszlépés, bár nagyon csattogóan. A Pentium III, véglegesen Katmai (utaltok ez a kódnev-névkavargás, mennyivel egyszerűbb, mint a Pentium DX elnevezés!), lényegében nem más, mint egy PII Klamath, minnek egy kicsit feljebb piszkálták az órajelét, és beletettek egy speciális utasításkészletet, legalábbis a sorozat első két darabja a 450-es és 500 MHz-es PIII-akat nézve.

Ólyannyira azonos a dolog, hogy a belső, mármint elsődleges cache memóriája maradt 22 Kb, a leírásokkal ellentétben, és a másodlagos gyorsítótár mérete szintén változatlanul 512 Kb. A csomaghoz hasonlóan Slot1 foglalatot

nek megismert, független tesztelő, nagyon is hasonló eredményeit elnézve levonható számos tapasztalat. Általános Windows tesztprogramok alatti teljesítménye öt, maximum tíz százalékkal javult, azonos PIII Klamath-al összehasonlítva, ami az áttevzés kapcsán végrehajtott egyszerűsítésnek köszönhető.

Nincs ez másképp a játékoknál sem, pontosabban az olyan játékoknál amelyek nem támogatják a KNI (Katmai New Instruction), avagy MMX2



pentium III

INTEL PENTIUM 3

igényel és vitalan pozitívum, hogy csak akkor kell alapot cserélni, ha nem BX chipsetes, 5x szorzót támogató darabról van szó. Természetesen BIOS upgrade nem árt, régebbi darabok esetében, hiszen azok képtelenek a processzor pontos azonosítására, de ez nem okozhat gondot azok számára, akik a vá-

lajban SSE-nek neveznek, csak hogy teljes legyen a kétség. A növekedés mértéke természetesen nagyban függ attól is, hogy milyen típusú, mennyire számítógépes programról van szó. De még a végskig kihegyezett 3D-játékokban is inkább csak mérhető, mint érzékelhető a különbség.

ciós hármassok?

sárláskor előre gondolkodva, utólréható, Internet oldalakkal rendelkező gyártó termékét választották, a legtöbb esetben már fenn van a honlapokon a frissítés.

KAVIKULA

A közös még a Pentium Proból származó processzormag, ami még mindig 25 mikronos technológiával készül. Az új utasításkészlethez szükséges áttevzés, bővítés miatt azonban vadul melegszi. Ventilátor nélkül igen csak megközelíti a 100 fokot, vagyis minden eddigénél fontosabb, hogy megbízható hűtést használjon a tulaj, különben tényleg telforrallja magát a proci.

VERD SZAMOK, FRAME-ÉK

Sajnos személyesen tesztelni nem volt szerencsém az Intel új erőművét, de jó néhány eddig megbízható-

zánkban igazán népszerű Coleron-oknál nagyságrendekkel kerül többé, és nem is jelentették be "kikönnyített" PIII-ak piacra dobását.

Egy kicsit elméleti vizekre evezve, megkérdezném, hogy mi is az, amiben valóban újat hoz a Pentium III? A válasz pedig nem más, mint a KNI utasításkészlet, ami hetven speciális, a le-

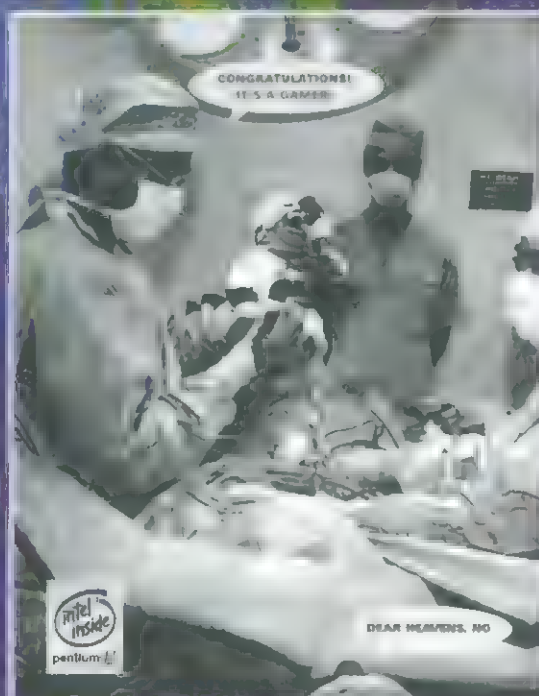
gyszerűsítés, szépen sorban számoltattak minden adattal, majd megjelent az MMX technológia, ami lehetővé tette egyszerre több, de csak egész számon végrehajtani ugyanazt a műveletet. Nem volt egy rossz ötlet, hanem egy új, a leírhatóságát, hogy a bonyolultabb számítási műveleteket igénylő programok sokkal inkább a lebegőpontos számításokat használják, amit nem tudott az MMX utasításkészlettel együtt lekezelni a processzor, hanem változtatnia kellett az utasítások között. Éppen ennek köszönhető

szik lehetővé azonos művelet elvégzését. Sőt, megszűnt az egyes utasításkészletek közötti váltásnál szükséges, számítási szempontból elvesszettnek tekinthető idő, hiszen párhuzamosan használhatja a hagyományos lebegőpontos, az MMX és a KNI parancsokat az adott program. A poén az egészben, hogy a KNI gyakorlatilag csak válasz az AMD, 3D-NOW! utasításkészletére, amivel alaposan lehangolta az eddig mindig mindent elsőként bemutató Intel legnagyobb konkurenciája.

TÁMOGATÁS

De most szép, hogy tömegével egyszerűen végzi a műveleteket a processzor, és bármilyen parancsot azonnal teljesít, de ezek csak a hardware lehetőségek, amik a hajtót sem érnek, ha a programok nem használják ki őket. A 3D-NOW! esetében már láthatta mindenki, hogy sorra jelentek meg a kiegészítések és javítások a különféle programokhoz, hogy azok képesek legyenek kihasználni a processzor különleges, éppen a számukra tartogatott utasításait. Azoknál a programoknál, amelyek ilyesmivel nem lettek megfellelve, nincs érzékelhető különbség a 3D-NOW! és a nem 3D-NOW! processzoros gépeken futtatva.

Nincs ez másképp az Intel esetében sem, nem csoda hát, hogy gézerével nyomják új processzorukat, gépeiket és technikai segítségüket az összes nagyobb fejlesztő cég felé. Úgy tűnik, hogy többségük kap a dolgon és felkészíti programját a KNI támogatására. Azt azonban, hogy tényleg ömleli fognak-e a KNI-Ready programok, vagy csak soványkán csordogálnak, csak az idő döntheti el.



volt az AMD K6-2 látványos FPU gyorsulása, hiszen ott jócskán lerövidítették a váltás idejét, így kintől úgy tűnt, mintha sokkal gyorsabb lenne a lebegőpontos rész. Leginkább ez az oka, hogy a "húzóssabak" közül oly kevés játék támogatja az MMX technológiát.

A PIII új utasításkészletével azonban már más a helyzet, hiszen ezek éppen a lebegőpontos számításokra vonatkoznak, hasonlóan az MMX-hez, párhuzamosan több adaton te-

NEM VENN

Nehéz kérdés, mert azért mégis csak egy szakalványi pénzért kérnek a prociért, és valódi képességeit csak az új utasításokat támogató programokkal tudja megmutatni.

De figyelembe kell venni, hogy az Intelről van szó, akinek elég nagy befolyása van az egész PC piacra, köztük a játékkészítőkre is. Amik bizonyossá válik az új technológia elfogadottsága, mindenképpen érdemes lesz elgondolkodni a beruházáson, és az árak is szinte hirtelen csökkennek.

több hatalomra szomjazó dinasztliának egy ilyen egyedekből álló hadsereg áll majd a rendelkezésére, semmi sem fogja megállítani – mindenki kénytelen lenne behódolni neki.

Csak hogy akadnak, akik tudnak a titokban folyó kísérletekről. A város csatornahálózatainak mélyén egy titkos bázis húzódik, ahonnan az ellenállókat egy elit harcosokat tönkítő klán tagjai, az ún. Guardianok irányítják. A SovKhan erőnek mostanában nagy gondban fő a fejük: az ellenállóknak sikerült ellopniuk a SLAVE első prototípusát. Noha a SLAVE már önmagában is egy pusztító fegyver, igazán akkor hatásos, ha egyesül egy emberi lénnel. Minthogy a szimbiózis végleges, csak kevesen képesek elviselni a traumát, de a Guardianok ezen kivételek közé tartoznak. Nem egy ellenálló halt meg a prototípus megszer-

őta a SovKhan létesítményekben megerősítették a biztonsági rendszereket, szóval most még nehezebb behatolni a laboratóriumokba. Ráadásul hogy még komplikáltabb legyen a dolog, a SLAVE-ek összetevőit – az embriót, a fémvázat, és az ún. sötét materiát – immáron három különböző szektorban tárolják!

AMIRE SZÁMÍTHATUNK

Nos, azt hiszem most már érthető, miért egy nagyvárost kell választani a tomboláshoz. A többemeletes magasságú robottal a diktatorikus rendszer központját kell felszámolnunk – mely harcra így persze néhány vértlen járókelő is áldozatul fog esni. Persze a civil forgalom csak a körítés az akcióhoz, nekünk a város "örszemeire"

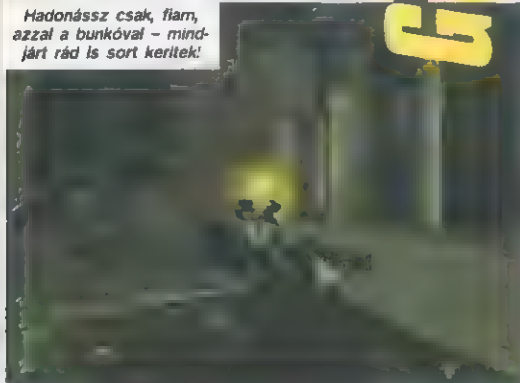
detésünkön a SovKhan erők közti kommunikációt kell megbénítanunk, aminek érdekében három generátort szükséges megsemmisítenünk. Annnyit előre bocsáthatok, hogy az utolsót egy szívósabb főellenség őrzi – s hasonló főgonoszokkal még majd a többi pályán is összefutunk.

A harcokban bevethető eszköztárunk különböző erősségű löfegyverekből, helyesebben kifejezve ágyúkból áll, aztán van a vállunkra szerelhető kisebb kilövő állás, ahonnan rakétákat indíthatunk. Célozni az egyszerűen lehet: a bal gombbal az elsődleges fegyverünket szálaltathatjuk meg, a jobb gombbal pedig a rakétáinkat eresztjük el. Ha már több "puska" is van nálunk, a fegyvercsere gombjával a vállunkról akaszthatjuk le a megfelelőt. (Amikor

MI IS AZ A SLAVE?

A sztori a következőképpen alakul. Természetesen valamikor a jövőben járunk, méghozzá egy erősen urbanizálódott világban. A Földet uraló nagyvállalatok közül az ASIA Co. egy kisebb birodalmat épített ki a Távol-Keleten, mely mammutcéget a SovKhan dinasztia irányítja egy hatalmas metropolisz szívéből a néhai Kína területén. A város félmilliárd lakója majdnem kivétel nélkül mind a cégnek

Hadonász csak, fiam, azzal a bunkóval – mindjárt rád is sort kerültek!



dolgozik, mely nem kis mértékben fegyvergyártásban, és nukleáris kutatásokban érdekelt. A SovKhan kutatások központjában jelen pillanatban egy rendkívüli fegyver kifejlesztése áll: biomechanikus katonákat, más néven SLAVE-eket akarnak létrehozni, melyek gyakorlatilag megsemmisíthetetlenek egy közönséges halandó számára. Amennyiben a még

zük a többi SLAVE embriót is – egy SLAVE-vel ugyanis még nem lehet megállítani a SovKhan erőket, ám egy egész hadsereggel már igen. Elképesztően veszélyes küldetésről van szó, mondhatni öngyilkos akcióról. A legutóbbi incidens

zéséért, úgyhogy nagy bizalmat előlegeztek meg szerény személyünknek – mert ugye, bár ránk hárul a feladat, hogy a nullás sorozatszámú gépet, a "SLAVE Zérót" elvezzük.

A küldetésünk fő célja, hogy megszerezzük a többi SLAVE embriót is – egy SLAVE-vel ugyanis még nem lehet megállítani a SovKhan erőket, ám egy egész hadsereggel már igen. Elképesztően veszélyes küldetésről van szó, mondhatni öngyilkos akcióról. A legutóbbi incidens

kell koncentrálnunk. Az ellenségeink – típusilag és nagyságilag egyaránt – széles skálán mozognak: kezdve a hozzánk képest hangya méretű tankoktól a behemót acélszörnyetegekig számos veszély leselkedik ránk. A földről és a levegőből egyaránt jön az áldás: a magasban például helikopterek köröznek felettünk.

Noha a robotunk hatalmas, meglehetősen fürgé és mozgékony. A játékmenet – némi túlzással ugyan, de – Tomb Raider típusúnak mondható: a több tonnás acéltest könnyedén átszökken a kisebb épületek felett, ha kell, simán felugrik mondjuk egy autópálya felüljárójára, sőt, ugrás közben néha még meg is kapaszkodik. Az első kül-

Valami zümmög itt körülöttem... Ja, csak egy helikopter!



Rám lőttek, kutyák?! Majd mindjárt hozzátok vágok egy autót!



Godzilla-szimulátor

SLAVE

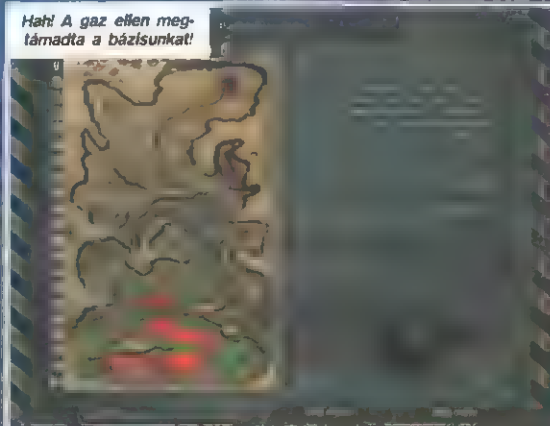
Akkor a Helicopter dobogót megpillantottam, gúnyos mosolyra húzódtott a szám: ha épp nem egy Belgárd felé tartó Apache-on tartózkodik, akkor SzJVC komának egy másik helikopterre kell szállnia. Ugyan ő is roppantul komálom azokat a szimulátorokat, amelyekben repkedni kell, de helikopterben szédülök, és ha már egyáltalán fel tudok szállni, akkor is nekimegyek mindennek. Ezért szoktam át-

g történet, mostanában ilyesmi nem fordulhat elő velem, különösen hogy a J. kölcsönmonitorát használom, mióta az enyémnek valamilyen titokzatos okból kifolyólag berepedt a képernyője. (Nicsak, most látom, hogy az árú is! Micsoda véletlen...)

A fejlesztőknek rendszerint jó szokásuk korottörténeteket fabrikálniuk a játékokhoz. Nincs ez most sem másképp. Egy évtizeddel ezelőtt még kézenfekvő

spiccen. Minden küldetésre három különböző típus választható (amelyek természetesen ugyanolyan líktív modellek, mint mágn a játék története, de attól függetlenül valós masinák szolgáltattak nekik mintául), amelyek közül kedvünkre választhatunk: a Scorpio olyan, akár a névadója (nagy mint mondjuk egy Huey Cobra) – kicsi, gyors, és dühös, de lévén meglehetősen könnyű fajsúlyú versenyző, a sok hepciáskodás előbb-utóbb megsínyli az egészet, a Dragon pedig közepes páncélzattal és fegyverzettel felszerelt modell (a la Apache), viszonylag nagy manőverező képességgel – valahol egy átmenet a Scorpio és a legnehezebb modell között; míg a Vulture egy igazi repülő erőd (a ruszki Hind mintájára), ami

A jó kis 30 mm-es ágyú. Mi szerencsére a barátságosabb felén szoktunk lenni



Hah! A gaz ellen meg-támadta a bázisunkat!



de támadása csúfos kudarcba, és nagy mennyiségű fémhulladékba telt

passzolni neki; akinek nyilván egy rázs is volt felmenői között, és itt nem feltétlenül csikos pótlójára gondolok. Azért tettem egy próbát a dologgal, amiből rágvast kiderült, hogy itt azért nem lesz szakavatott pilótára szükség: a Helicopter ugyanis nem egy szimulátor, hanem egy modern igényekhez igazított 3D shoot'em up, amiben egy helikopter fogja shootolni a dolgokat (vagyis 'em) up. Ez meg Vári Zoli szakmája, de neki se passzoltam át a dolgot, mert egy pár percnél több után kitört rajtam a nosztalgiahullám. Az egész ugyanis a boldogult emlékeztető Cobra

alapöt. szolgáltatót a kommunista vezérelt, ami megteremtő a demokratikus forradalmat. Mivel ez a világ már divatjában áll, mostanában új területeket kell keresni: gonosz kőkainbarók, vermes zokniáros királyok, zavargó alfajnépek, illetve az egybőlton bicikliző ET-k legkednek a nő sem sejtő játékosra.

Azért a Helicopter egy igen-igen dühös bóboly, de a legnehezebb modell között; míg a Vulture egy igazi repülő erőd (a ruszki Hind mintájára), ami

spiccen. Minden küldetésre három különböző típus választható (amelyek természetesen ugyanolyan líktív modellek, mint mágn a játék története, de attól függetlenül valós masinák szolgáltattak nekik mintául), amelyek közül kedvünkre választhatunk: a Scorpio olyan, akár a névadója (nagy mint mondjuk egy Huey Cobra) – kicsi, gyors, és dühös, de lévén meglehetősen könnyű fajsúlyú versenyző, a sok hepciáskodás előbb-utóbb megsínyli az egészet, a Dragon pedig közepes páncélzattal és fegyverzettel felszerelt modell (a la Apache), viszonylag nagy manőverező képességgel – valahol egy átmenet a Scorpio és a legnehezebb modell között; míg a Vulture egy igazi repülő erőd (a ruszki Hind mintájára), ami

barom, viszont igen jól bírja a gyűrődést. Helikoptereinket mindenféle mesterfegyverekkel díszíthetjük fel az ellentel legnagyobb megrokknyódására. Az összes fegyverrendszerrel egyedül a Vulture rendelkezik, a másik kettőnél upgrade módszerrel válthatjuk ki a cuccokat, alkalmasint valamely más felszerelés rovására (egy újabb szempont a nagy bamba bölény mellett). A küldetések mindig a kedvünkre való gép valamilyen felszerelés beállítását után indíthatjuk, a végső felszerelés kizárólagas módosítását a játékos, a többi csak támadó feladatokat lát el. Minden típus alapfegyverzet a "nékeses" gépágyú. Roppant hasznos jószág (na valóban létezik az a típus, ahol nincs benne, de ne ráj: az automatikus célkeresésben befogott ellentelre tüzel, a pozíciónktól függetlenül). A többi fegyverrel ellátva – végtelen mennyiségű lövedékkel. Az egy másik kérdés, hogy a Helicopter fegyverzet: még egy meztel csapatszálítónak is 8-10 találatra van szükség találatra, hogy jobblietre szenderüljön.

egy szerény helikopter a rendelkezésünkre, de az a Helicopter lesz a

Seriff az égből

HELL COPTER

Mission nevű pénzbedobós automatát (illetve C-64 játékot) jutatta eszembe, amivel boldogult ifjúságomban igen kellemes perceket töltöttem el. Mellest nekí köszönhetem enyhén rojtos túlcim-pámat is: midőn egy halálraütött mission után jogos felháborodásomnak az automata képernyőjén a szöveg egyenestül adott hangszókat szolgáltolt plexi – arról én már nem tudtam. Hogy picit betört, a játékosnak továbbra is fent nevezett alkalmatosság volt a választott ki a helikopterrel.

A tavalyi karácsony egyik legkellemesebb meglepetése volt, hogy a fenyőfa alá bezakatolt a Railroad Tycoon II. Téliapó bakterruháit ültött, és némi gőz, füst, valamint a krampácsozó kórusának kíséretében újra énekeltük az ipari forradalom hősrát. Meg egy Sid Meier nevű urát és a Microprose-ét is, akik a kilencvenes évek elején elhozták nekünk a Railroad Tycoon első részét. Ez akkor még extrém felülízüti 2D VGA-ban "tündököl", de az idősebbek még emlékezhetnek rá, hogy a vérbe borított szemű játékosok hány éjszakát töltöttek el az ügyes-bajos dolgokkal, amik kitöltik egy vasúti pénzmogul üres perceit. (Fiatalabbak kedvéért: sokat!) A világszerte igen nagy közismertségnek örvendő Pop Top Software teljesen új

megfigyelhetünk bennük. Míg az eredeti játékban egy pályán rendszerint az volt a feladat, hogy minél nagyobb profitot érjünk el, addig az újaknál egyéb szempontok merülnek fel. Itt van például a Mother Russia küldetés, amely a II. világháború idején játszódik, és a szovjet vasút háborús problémáival kell benne szembenéznünk. Léven ez akkor teljes mértékben állami tulajdon, a részvényesek nem fognak az osztalékuk miatt kukorékolni, márcsak azért sem, mert alapvetően nem is a gazdaságosságról lesz szó. A feladat az, hogy a támadó német Wehrmacht által fenyegetett területekre csapatokat, fegyvert és lőszert juttassunk el a hátszágából (vagy onnan, ahonnan erre mód nyílik). Ha egy ellenség által fenyegetett területen az

Az eddig megismerteken kívül szerencsénk lesz 5 új szuperlokomotívhoz (négy villamos, és egy gőzmozdony, az előbbieken nyilván csak villanyvezetékkel ellátott pályán közlekedhetnek), öt rakományt szállító vagonhoz (lőszert/gyeget/csapatszallító a háborús küldetésekhez, valamint alkohol és "computer" vagonok a többiben), továbbá tíz "gyárhoz" (barakk, lőszert, piafőző, reptér, satöbbi).

A játék nemcsak új küldetésekkel gazdagodott, hanem némi módosítással is a kezelőfelületben.

Ezek közül két kisebb jelentőségű az, hogy egy pozíciónál hosszabb vasúti hidat is építhetünk víz felett (horribilis költségekkel, valamint új pálya lefektetésénél két új mozdonyt is alkalmazhatunk (egy pozíciójú, valamint egyenes pálya). Sokkal fontosabb, hogy megadhatjuk a rakomány értékesítésének módozatait. Az eredeti RT2-ben úgy zajlott a dolog, hogy

Berlin éheznek, de már a célegyenesben a felmentő sereg (illetve vonat)



Hoppá! A Vityebszk felé közeledő csapatszallító, mintha egy kicsit legyengült volna

RAILROAD TYCOON II

Ami 3 húszezer volt megcsapott...



formába öntötte a játék folytatását: 1024*768-as felbontásban, 16 bites színmélységben és 3D-ben szabhattunk új utat vasparipáinknak.

Tidadi-dampadi-dem. Szolgálati közlemény következik: személyvonat és mission disk érkeznek a CD vágányra. A vágány és a monitorok mellett kértik vigyázn! Klm. Elnözt, kitért rajtam a MÁV-kör. A lényeg az, hogy a vonatokról megszokott késleltetéssel megérkezett a kiegészítő, ami valószínűleg igen boldoggá tesz mindenkit, aki a jövőjét a "bakteriológiai" kutatásoknak öhajlja szentelni.

Részmérő nyelhe szépséggel szemlélem a mission disket, hisz rendszerint nem újat, max többet adnak az eredeti játékhöz. Na, esetünkben erről aztán szó sincs, hiszen nemcsak - jóval - többet, hanem újat is kapunk. Amíg az első rész a vasút 1830-1930 közötti első évszázadát dolgozta fel (ezért is választottuk annak idején Moldovai mester nagyszerű riportregényének címét főcímnél), addig a küldetéslemez a vasút következő évszázadára koncentrál, jelen évszámunkból adódólag némi sci-fi beütéssel. A villanyvasutak feltűnésével a gőzmozdonyok kora lejár, és a játékosokat nem a mozdony füstje fogja megcsapni, hanem néhány kilóvolt. A mission disk az eredeti játékokra települ rá. A három, egyenként 6 küldetésből álló új campaignt egy külön menüből, a 18 új küldetést a régi scenario-k közül indíthatjuk.

A fent említett számok már önmagukban is igen impozánsak, de még inkább azzá válnak, amikor elkezdünk játszani velük (mármint az új küldetésekkel), hiszen egy alapvető szemléltetést is

ellenség ereje (ami egyébként egy fiktív szám, és az adott terület városainak szállítási igényein alapul) elérni vagy meghaladni a sajátunkat, akkor a terület elvesz. Egy másik küldetés közvetlenül a háború utáni Berlinben játszódik. Adott mennyiségű élelmet, acélt, csapatokat és hasonló nyálank-ságokat kell két szerezvényvel néhány nap alatt Berlinbe juttatnunk, a nyugati hatalmak által megszállt területeiről, azaz a leendő NSZK-ból. Az iménti két példában gyakorlatilag kizárólag arra lesz szükség, hogy a rendelkezésre álló szerezvények menetrendjével végezzünk különféle bűvészműtá-ványokat, de az új küldetésekben azért találkozhatsz a modern kor fiktív szűz terepeivel (a mediterrán térség vagy "Észak-Amerika az árny után"), ahol a szűz terepen kell az új követelmények alapján kiépíteni vasúti birodalmunkat, illetve lesz néhány "metra"-küldetés is, amelyben viszont egy metropolison belül kell gyorsvasúthálózatot kiépítenünk. Utóbbi esetben az igazi problémát az fogja jelenteni, hogy az új hálózathoz MIT és HQL dőzeroljunk el.

Az új feladatokhoz igazodnak az új cuccok is,

ha a szerezvény megállt egy állomáson, és a rakományra helyben nem volt igény, akkor tovább utazott (ha egy későbbi állomáson szükség volt rá), illetve - jelentéktelen, rendszerint nulla összegért - értékesítésre került (ha később sem volt rá igény). A probléma abban állt, hogy adott helyről muszáj elszállítani a kutyának sem kellő árut, de a több kocsi nyilván lassítja a szerezvényt. Most viszont már lehetőségünk van - a csomópontokban - taktikázni: az eddigi módszeren kívül megadhatjuk, hogy a nem kívánt árut tárolják el egy állomáson, amit egy másik szerezvény felvehet. Egyébként mód van arra is, hogy a nem kívánt cuccot akkor is eladják, ha később lenne rá igény (nyilván nem ez

het alagutat építeni, valamint az a logikai buk-fenc, hogy felesleges "kétsávos" pályát építeni: az egysávoson is elmegy a szembejövő forgalom, csak az egyik szerezvény változik addig "szellem-vonattá", amíg a másik áthalad "rajta". Ez a játék szempontjából kellemes, de akkor is butaság - a Microprose-os első részben ilyenkor vasúti katasztrófa volt, ami ellen szemaforokkal és/vagy kitérőkkel lehetett védekezni. Ezeket az apróságokat leszámítva az a szerény véleményem, hogy minden cégnek ILYEN mission CD-t kellene csinálnia.

CoBoy

2 és fél millióért már egy ilyen helyes kis TT-modell vonatja a cuccaink majd 300-zal



RT2: The Second Century

FEJLESZTO: Pop Top Software
KIALAKITO: GOOD! Take 2 Interactive
WEBSTE: www.tier2century.com
TELEFON: 06 21 21 21 21

Követelmény

Minimum: P133, 16MB RAM, eredeti RT2
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Külső hivatkozások

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Igazán korrekt kis kiegészítő

végítélet

90%

CSITT:

Az Enterrel hozhatjuk be a szokásos konzol-ablakot:
CSMILTON - család billentyűik engedélyezése
CSSSHROUD - teljes pajzs és életető
CSHEALTH - teljes életető
CSROSARY - valamennyi varázslóerő aktiválása
CSAMMO - muníció
CSGUNS - valamennyi fegyver bekapcsolása
CSYHWH - Isten mód
CSESENCE - végtesen mennyiségű esszencia
CSHALLO - Az Idő megállítás
CSVANISH - Az ellenfelek eltűnnek
CSHOST - Nincs gravitáció

Pályakódok, amiket a password pontnál kell megadni:

2. 8K2IX
3. 9R291
4. 44G9J
5. 4HSAB
6. J8TSN
7. LUK2L
8. DIISLZ

ABIT
Cherry
Axon
CTX
MAG

PAM 2000

CSITTI!

ARMY MEN 2

Szálljunk be az "üzenet-módba" a \ megnyomásával, majd írjuk be, hogy !WHEN ALL ELSE FAILS... (beleértve a három pontot is) ezzel aktiváltuk a cheat módot. Ezek után az alábbi kódokkal próbálkozhattunk:

!PATTON'S SPEECH - a csapat biztatása

!! GIVE UP - a szint újraindítása

!VENI VIDI VICI - a szint áttétele

!NIGHT OF THE

WALKING DEAD - az ellenség zombivá változik

!SUICIDE KINGS - Sarge megölése

!NINJA ARTS - Sarge lopakodó módba kapcsol és gyorsabb lesz

!GOD OF GAMBLERS - véletlenszerű cuccok, néha végtelen mennyiségben

!PAPER DOLLS - ejtőernyősök

!WATCHTOWER IN THE SKY - felderítés

!GERONIMO! - 12 légi csapás

!BEAUTIFUL NIKITA - örök távcsöves puská

!FOURTH OF JULY - M80

!ROACH SPRAY - örök lángszóró

!RUBY RAY - Bár mennyiszor használható nagyító

!ALUMINUM FOIL - golyóálló mellény

!SMORFS - két egyenruha

!METAL SHEETING - szürke egyenruha

!SHRINK WRAP - barna egyenruha

!POOPER SCOOPER - aknakereső

!GNOMISH INVENTIONS - robbanóanyag

!ACME DISCS - aknák

!NO ROCKET LAUNCHER - örök rakétavető

!VILLAGE PEOPLE - örök lángszóró

!! HAVE A ROCK - örök gránátok

!PHOENIX! - lángoló ember

!SURPRISE PARTY - egy csomó váratlan ellenfél

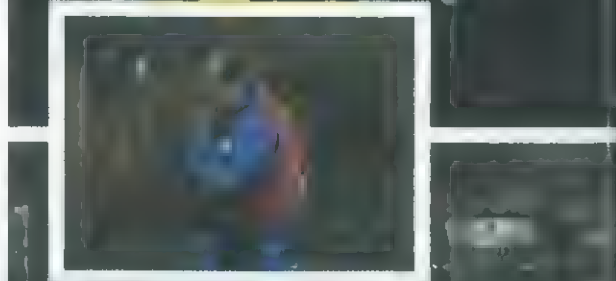
hosszas eszmecsere alakul ki, amelyből jónéhány adatot nyerünk: megtudjuk például, hogy Whistler érdeklődött nála a bányákról – elsősorban Jake bácsi bányájáról –, majd útba igazítást kért a bányaszint vezérlőterme felé, ahol tudvalevőleg távozott is az élők sorából. Grice-ot és a biztonságiakat Gilly nemcsak egyszerűséggel gengsztereknek nevezi, majd a beszélgetés végén kölcsönkérhetünk tőle egy körtét a bányászlámpánkba.

Némi rendrakás után rögtön kettőt is ad, mert nem árt a tartalék. (Nagyon helyes: egyet lehetett ugyan venni a shopban, amikor még nem vadásztak ránk a biztonságiak, de az a szomorú helyzet, hogy kettőre lesz szükség.) Miután elkészítettünk liftezzünk le a C-szintre, amelynek végében Jake bácsi parcelláját találjuk. (Illetve most már a miénk, csak nem tudjuk, hogy miért és mennyit ér.)

Kocogjunk a barlang végében levő zöldes telérhez. Figyelmesebb szemlélő az ezzel átellenben levő (vagyis bal oldali) falon már kiszúrhatott egy odarajzolt napraforgót. Napraforgókat már láttunk a Jake bácsival kapcsolatos gyermekkori emlényeinkről szóló videóban, tehát nem nehéz kioltani, hogy itt valamit üzeni akar nekünk. Hogy egész pontosan mit is, az akkor derül ki, amikor kicseréljük a bányászlámpában az összetört lámpát, és felveszük a vállunkra (ha nem lenne még ott). A lámpa fénycsóvája ugyanis egy kis üreget világít meg, amelyben egy adag Ithaca lapul (lehetőség szerint ezt ne adjuk el), továbbá egy "videokazetta". Miután becsuszantottuk a VDA-ba, azonnal megjelenik Jake bácsi már jól ismert arca. A bevezetőben közli, hogy ha megtaláltuk ezt a kis felvételt, akkor ő már nyilvánvalóan halott. Ez a szomorú esemény azért nem szegi kedvét (most már tulajdonképpen úgyis mindegy neki), és hosszas, kissé érzelgős beszámolót tart nekünk a múltkor, amelynek legfőbb tanúsága, hogy tulajdonképpen nem is igazán bácsikánkat tisztelhetjük benne – sokkal inkább a kedves papát. Mocskos. Ennek öröme sőtáljunk vissza a lifthez, fel a A-szintre, és ki a kerengőre. Most kivételesen nem a másik lifthez megyünk, hanem a kerengő harmadik sarkába, a zöld hordókhöz. Menet közben furcsa emlényeink lesznek: a ládákon ugyanolyan cikázó árnyak jelennek meg, mint amilyenek elől Jake bácsi (azaz: papa) menekült az introban...

A hordók mögötti acélajtó mérgesen hirdeti, hogy "Idegeneknek tilos a bemenet!" Ha eddig fittyet hánytunk volna erre a felszólításra, akkor szomorúan konstatálhattuk, hogy a mögöttes levő folyosóban teljes sötétség honol. Most viszont bányászlámpánkát át tudunk vergődni rajta. (Mellesleg nagyon szépen van megcsinálva, ahogy a fényugár arra vetődik, amerre a pointert mozgatjuk. Egy lépés előre, és DURR! – ez a körte ezt a pillanatot választotta az elfüstölésre. Szerencsére Gilly adott egy tartalékot is, amivel már elvergődhetünk a folyosó végén levő lifthez, amelyben vidám mozgalmi graffitik fogadják az

erre vetődőket: "Temessünk el minden cepheidet!" A gomb megnyomására kiderül, hogy a felvonó pillanatnyilag üzemben kívül van. A hiba oka a nyomógomb feletti, Sito feliratú kapcsolószekrényben keresendő, aminek felé a kulcskártyánkkaltudjuk kinyitni. A mindenre rákattintó játékos nyilván már a többi liften is megtalálta ezeket, tehát rögtön látja, hogy mi a probléma: elfüstölt egy vezeték benne. Most tehát egy kis szerelés következik: először is tegyük be a rézdrótot a táblába (még a lézervérsezből vettük magunkhoz a játék elején). Ez még kevés lesz, tehát további drótok után kell néznünk. Ideális választás lesz a bányászati szektor belépőjének a lánc, amelyeta medálról a csipesszel tudunk elválasztani a medáltól. (Nem a bányászati célokat szolgáló harapofogóval, hanem a hosszúkás, csavarhúzóra emlékeztető cuccal, aminek kis csipesz van a végén.) A maradék drót pont elég a maradék részre, így a lift máris üzemképes és mi a gomb megnyomása után már szárnyalhatunk is vele felfelé. A liftből kilépve a bal oldalon már megint egy rakás ócskavasat találunk, de ebben azért érdemes lesz egy kicsit turkálni: közelebb lépve ugyanis egy dobozkát találunk a falon tetején, amelyből egy pár divatos csizma kerül elő. Ezt akár rögtön fel is húzhatjuk a lábunkra, hogy csinosak legyünk, ha esetleg találkoznánk valakivel itt a világ végén. Mitadisten, két helyszínnel odébb találkozunk is: egy csillogó illa állatka trapol elénk hörgöve. Úgy fest, mint egy mellső lábaira ereszkedett Tyrannosaurus Rex. Pont olyan az állkapcsa is, és pont úgy is tesz, mint a nevezett hüllő: minden mozgást megessz, ami a közelébe kerül. (Hasonlóval már találkozhattak azok a vállalkozó kedvű játékosok, akik Gilly bányáját rejtő folyosón nagy bátran tovább akartak csörtetni – nyugodjanak békében!) A csillogó színt az az egyszerű tény okozza, hogy az állat valamilyen üveges kristályból épül fel. Testének struktúráját igen alaposan átrendezi a kézi sziréna, amit a bárban loptunk a pulton szunyókáló részeg övéről: a sívító hang azonnal apró darabokra töri a morcos állatkát. Tovább lépkedve újabb lénybe botlunk, de most már a jóval kedvesebb kategóriából. Londie, a fiatal cepheid srác méregeti szomorúan a barlangot: a hely valamikor gyönyörű volt, Jacob bácsi (illetve papa – kicsit nehéz megszokni ezeket az új rokoni kapcsolásokat) szerint pont úgy nézett ki, mint egy földi napkelte. Addig, amíg meg nem érkeztek a bányászok és mindent tönkre nem tettek... Londieval két fontos dologról is beszélhetünk. Elsőként arról, hogy Jacob bácsival volt egy cepheid is, amikor meghalt. Londie hallott erről, de mivel a cepheideknek semmi okuk nincs megölni a bányászokat, különösen nem Jacobot, akit Londie anyja, a cepheid királynője is jó barátjának tartott. Az a bizonyos cepheid nemhogy nem a Luna Crystáról jött, hanem SEHONNAN. Na, ez elég talányosan hangzik. Londie gyermek



egyébként meglehetősen világvége hangulatban van: siratja hazája jövőendő végét, de már úgyis túl késő mindenre. Jacob felajánlja, hogy tudna segíteni a cepheideken. Janos irodájában olvastunk egy titkos dokumentumot a cepheidek oxigénérzékenységről, amit most érdemes a VDA-ban ismét áttanulmányozni. A Luna Crystán "valakik" folyamatosan jóval túlادagolják az emberek által igényelt oxigént, amely a cepheidekre borzasztó hatással van: olyan letargikus állapotba kerülnek, mint a Hörr-2 kábítószer élvezői, és engedelmes barmokként halálra lehet őket dolgoztatni a bányákban – nagyobb túlادagolásnál pedig természetesen szép lassan meghalnak. Jake úgy véli, hogy ha hatástalanítani tudná az oxigéngenerátorokat, akkor megszüntethetné a cepheidek kábalságát. Erre Londie felhívja a figyelmét egy közelben levő romos generátorra, amellyel ugyan nem tudunk semmit hatástalanítani, viszont találunk mellette egy szép csavarkulcsot. A VDA-n levő jelentésben egyébként megtaláljuk a Luna Crysta szellőzőrendszerének tervrajzát is, amiből kiderül, hogy milyen sorrendben kell majd hatástalanítanunk a generátorokat.

(Mellesleg a romos generátor mellett van egy új fénykapu is, amelyet most momentán nem látunk, mert a derék programozók úgy intézték, hogy pont mostanra múlt el a legutóbbi adag lthaca hatása. Ezen keresztül egy hatalmas sziklabarlangba jutunk, majd onnan némi ténfergés és egy újabb lthaca fogyasztásával egy másik fénykapun meglátogathatjuk a cepheidek királynőjét.)

Az első generátor a második szinten van, abban a beugróban, ahol Jacob papa megmurdolt. Ezt már használtuk párszor, az A-szintre vivő lift melletti fénykapu vezet oda. Sétálunk tehát vissza a megjavított lifthez, végig a sötét folyosón, majd a kerengő végére. Az A-lift ajtaja mellett természetesen most már nem látjuk a fénykaput, így előbb meg kell ennünk a Jacob papa rejtékhelyén levő lthacát. A fénykapuból kilépve lépünk közelebb a masinához, majd amikor bejött a kezelőpanelje, a csavarkulccsal fordítuk el az oxigén felirattú piros anyát. Azonnal megszólal az oxigénszint csökkenését jelző vészriadó. Utazunk vissza a fénykapun az A-lifthez.

A következő generátor viszonylag közel van. Menjünk ki a folyosón a kerengőre, és az első elágazásban már meg is találjuk (oxigénecsap elzár). Menjünk át a túl oldali lifthez, és a vele a szemközti falon nyíló fénykapun átlépve már meg is találtuk a harmadik generátort. (Ez egyébként a D-szint, a saját bányánk alatt, szóval jöhettünk volna lifttel is, csak erre rövidebb volt.) Az oxigén elzárása után, azért még érdemes körülnézni: a generátorral szemben egy érdekes alakú fehér ásványra (Monosoa) lelünk, amire a későbbiekben még szükség lesz. Szabadon választott, hogy a fénykapun lépünk-e vissza, vagy liftezzünk. Javasolt az előbbi,

mert közvetlenül mellette, a kerengő végében nyíló ajtónál lesz dolgunk. Itt ugye a folyosót egy acélajtó zárja el, de ezt az akadályt a pákával villámgyorsan elháríthatjuk, a folyosó végében pedig már vár bennünket az utolsó generátor. Miután ezt is hatástalanítottuk, a folyosón visszafelé sétálva egy résen lepillanthatunk egy bányába, ahol néhány cepheid dolgozik egykedvűen egy biztonsági őrzete alatt. Az egyikükön gyorsan kitörnek az oxigénelvonás tünetei: eldobja a bányászbigyóját, és az őr unszolására sem hajlandó visszatérni a munkához, mire az minden teketóriázás nélkül lelövi. Az őrt meg a szomszédos cepheid pirítja meg a következő pillanatban, a csapat elveszi tőle a fegyverét, és gyorsan elszellelnek. Hurrá, kitört a dicsőséges forradalom!

Kocogjunk ki a folyosóról, majd be a lifthez, és liftezzünk le arra a szintre, ahol az imént látott események lejátszódtak. A földön találunk némi új ásványt, amit a Sziklaszaru Rhesamiteként azonosít, megfordulva pedig egy földön heverő bányász szemüveget. Ahogy visszafelé sétálunk az ajtó felé, O'Keale koma kiszúr minket az utolsó generátor melletti hasadékból, és vad ordítással riadót fúj. Vissza a lifthez, fel a kerengőre, majd át az A-lifthez.

Liftezzünk le a B-szintre, ahol a Gilly parcellája utáni helyszínen egy újabb kristályállatba botlunk, de erre is igen jó hatással van a sziréna. Tovább baktatva egy lávafolyam zárja el az utat, de a csizmát viselve nyugodtan átsétálhatunk rajta, mert szemlátomást hoálló. Nemsokára egy alant elterülő fémépülethez érkezünk, amelyhez a sziklafal jobb oldalán tudunk leereszkedni...

Na és most következik a távolról sem happy end. A múltkorl számban ugyebár megígértem, hogy most kiderítjük mennyit ér Jake apu bányája, és ez majdnem sikerült is: úgy kábé még húsz percnél játék van előttünk (ráadásul természetesen a legizgalmasabb rész), de itt közbeszólt a technika ördöge: amint a fémépület oldalán levő hasítékon bepillantunk, a megkötözött Kite kellene látnunk, akit O'Keale tart itt fogva, és majd a későbbiekben ki kellene szabadítanunk – azért csak "kellene", mert itt közbeszólt a technika ördöge: a CD úgy látszik elfáradt a második végjátásra, és amikor a videót kellene töltenie, egyszerűen lefagy (ez nem programhiba, mert egyszer már leadta). Kipróbáltam három különböző gépen, lemasoltam és vidám dalokat énekeltem neki – de mindig ugyanezt produkálta. A CD-t visszaküldtem a Southpeaknek kicserélésre, de így nem tudom folytatni a leírást, mert kéthavi emlékezetem már egy kicsit hézagos és biztos kifejejtenék valamit. Annyit tudok ígérni, hogy ha a csere időben megérkezik, akkor legközelebb befejezzük a dolgot, ha nem – hát akkor sok sikert kívánok a végjátékhoz. Ha valaki esetleg elakadna, akkor levélben vagy e-mailben szívesen segítek neki, ha éppen tudok.

CSITTI

SPORTS
CAR GT

A főmenüben írjuk be:
ISI-CHEESEMAM
Ezzel kapcsoljuk be a családi lehetőséget. Ha ezt megtettük, utána az alábbiakkal pörgethetjük fel az eseményeket:

ISI-PLAGUE - GT3
versenyosztály
ISI-TBONE - az összes pálya választható és az összes kocsi megvásárolható
ISI-AARDVARK - pénz gyűjtése
ISI-CORSICA - a kocsi valamennyi alkatrésze maximumra lesz tunlingolva
ISI-DELICATE - "KittyCat" Mód

CSITTI

JAZZ JALK-
RABBIT P:
THE SECRET
FILES

A csalókkódokat játékok közben lehet bevenni:
JJGOD - Isten mód
JJINV - Isten mód
JJGUNS - az összes fegyver
JJAMMO - maxmális lőszer
JJRUSH - sérthetatlenség
JJFLY - Helikopterözölő fülel
JJK - önmegsemmisítés
JJSHIELD - energiapajzs
JJNEXT - szintugrás
JJLIGHT - teljes fényesség
JJBIRD - madár segítségül hívása
JJCOINS - érmék szerzése
JJGEMS - drágakövek szerzése
JJENDING - visszatérés a főmenübe
JJQ - kilépés a játékból
JJMORPH - Spazzá változás, újból beírásról madárrá változás, aztán békává változás, és végül visszatérés Jazzhez
JJNXT - Szintugrás

addig ilyen begyepesedett dolgokkal kelljen bíbelődni, mint holmi nulla. Egyébként is: ha sokat szívózik, majd jól eltöröljük, aztán megnézheti magát. De most már aztán ne halljak többet a 4-ről meg a 6-ról!

Nézzünk valami más, izgalmas témát! A hónap legérdekesebb kérdését minden bizonnyal az alábbi levélírónk tette fel. Akik nem dőltek be a Csevegő elején éktelenkedő vádaskodásoknak, azok elhihetik nekem, hogy a nagy művet TELJES terjedelmében bocsátom a kifinomult ízlésű olvasó elé:

Hi CoVboy! Nagyon frankó az újság, csak kevés dolog van róla Martina Hingisről. Ez miért van?:)
Üdv: cad

Kösz, hogy felhívtad erre az égbekiáltó hiányosságra a figyelmet, ez tényleg közérdekű téma. Szerintem ez Martin részortja lenne (olvégre az ő druszája), de

sát úgy húsz oldalban. Válaszom tehát: 028-26 N / 049-42 E. Igaz, hogy ezt a koordinátát most néztem le egy Fleet Command-képről – de hátha van ott valami az Ultima 7-ben is! A jószándék megvolt. Felhívnam a tisztelt publikum figyelmét arra, hogy jeles elődöm, Zolee apó a '96/12 számban csinált egy összevont alfabetikus listát az addigi 576-okban megjelent cuccokról. Jeltelen utóda ezt évről-évre megújuló hagyománnyá tette, csak januári dátummal, hogy az előző év összes viselt dolga megtaálható legyen benne. Fent nevezett két úr nem azért követte el ezeket, mert üres perceikben imádják begépelni a "Háború és békét" – sokkal inkább azért, hogy az információhiányban senyedő olvasó, azonnal, hogynemondjam: "interaktívica" értesülhessen hogy mit hol talál. Volt pedig ezen cselekedet háttérben azon hátsó

gondolat, hogy ne őket szórakoztassák hasonló kívánságokkal, hisz az ő dolguk az, hogy az új éves listákba kerülők előállítással munkálkodjanak.

Most pedig jöhet a TESZT DRIVE 6. ismeretfője

Helló TehenÉSZ!!!
A sablonszövegeket, úgy mint "már régóta akartam írni, de még csak most vettem rá magam...", jó az újság..., kell/nem kell CD..., oldalszám..., blabla" most gondold ide.

Olvasom a Csevegőben, hogy mindenki tesztekért rinyál. Gondolom azért nem csináltad még ezt meg, mert nincs ötleted, hogy miként fogi hozzá. Gondoltam, megcsinálnak és írok neked egy mintapéldányt, hogy milyen kérdéseket kellene feltenni, szerintem a kérdésekre TE magad is válaszolhatnál a nyilvánosság (Csevi) előtt, de légy szíves ne próbáld magad jobb színben feltüntetni, mint amilyen vagy!

1. kérdés: Kedvenc söröd márkája (ha betesz a Csevice, küldök neked belőle egy rekesszel)

(Nicsak, az egy egész érdekes teszt. Beszállok. Gösser. DAB. Löwenbrau. Kronenbourg. Kaiser. Most így hirtelen nem tudtam eldönteni, küldjél mindegyikből egy-egy rekesszel és akkor egy végső kóstoló keretében eldöntöm. Ha mást nem, hát magamat.)

2. kérdés: Kedvenc cigid márkája (ha betesz a Csevice, küldök neked egy kartonnal)

(A másé. Küldjél mindenki máséból egy-egy kartonnal. Maximum ártégyek dohánynagykerbe, ha kicsit nagy lesz a kuckuc.)

3. kérdés: Kedvenc focicsapatod (ha NEM TESZEL BE A CSEVICE, elküldöm hozzád a legkeményebb ellendrukkert.)

(FC Barcelona. A magyart nyilván nem kell mondani.)

4. kérdés: Kedvenc női szereplő az ES-MERALDÁból (ha betesz a Csevice, akkor elküldöm neked)

(Lady Pampers, a reklámból. Kicsit ugyan még fiatalka, de én tudok várni.)

5. kérdés: Miért nem jut eszembe több kérdés??? (most már remélem betesz a Csevice)

(Ez kérdéses.)

Remélem jól fogsz szórakozni a válaszadásnál, nézzél sok eszmeráldát éjlen lúszói malaver és végül, de nem utolsó sorban az 576, és végül, de utolsó sorban TE!!! :))

Üdv.: Letiszia Kalderon alias Matthew P. (gyk: Mettyú P)

Legalább valami értékelőt vagy valamit azért nyomhattál volna! Most honnan tudjam, hogy holnap vagy holnapután következik be változás a szerelmi életemben, illetve a Mars avagy a Jupiter az uralkodó bolygóm?! Mindegy. Jók ezek a tesztek, de ha valaki még egy ívet merészel küldeni a Baywatchból, Melrose Place-ből vagy a Dinastiából, annak lenyomom a torkán a komplett Esmeralda forgatókönyvet. Vagy ráuszítom Lenke néni. Evezünk egy kicsit normálisabb vizekre.

Csumi Covboy!

Na már régóta veszem a lapokat, sőt szerintem az összes szám megvan. Nagyon érdekes változásokon estünk túl, de valahogy mindig a ti újságotokat vettem. (nem tom miért?:)) Ez most tökmindegy, csak az a lényeg, hogy csomó embernek eleget van a sok panaszokból, hűcsög leveleiből, hogy ez kell, meg az kell, de inkább a többség szerint legyen az újság 170 oldalas 70cd, amiből 20 eredeti, és mindezt persz tök ingyen – ez neveléses.

Szerintem amit felraktatok a cd-re az internetes anyag lenne, és mostanában már szinte mindenki szabadon vándorolhat a hálón.

Ja, még valamikor azt írtátok, hogy a 199x-es FORMULA 1-es idény jogait az EA vette meg. És most pedig azt látom, hogy az EIDOS fog kiadni valami hasonló cuccot. Mert ugyebár tök régóta jelent meg normális F1-es játék PC-n.

(A licencjogok ugyanúgy től-ig szólnak, mint mondjuk az albert vagy a telefonszámia. Idén nyárig még az Eidosé volt a jog, szóval nem történt tévedés. A hivatalos kiegészítő ismertetőjét egyébként a következő számunkban már olvashatod.)

Végül, de nem utolsó sorban lenne egy kérdés az avval kapcsolatban, hogy ha valaki(ÉN)nyomul egy mezei Voodoo 1-es (Monster) kártyával, és szeretne venni (apa nem szeretne—:)) egy Voodoo2-est vagy Voodoo 3-ast, az gyorsaságbeli különbséget fog észrevenni vagy a kép szebb is lesz. Mert eddig nem szagattott játék a gépen (majd fog) és feleslegesen venni egy 3dfx-es másodig vagy harmadik generációs kártyát az luxus.

Ezt a kérdést nem értem, ugyanis rögtön magában foglalja a választ is.

És uccsó: Azt vettem észre hogy más újságnál dolgozók is RIVA TNT kártyával nyomolnak, miért?

Nézz rá ugyanarra játékokra, ami támogatja mindkettőt, és rögtön látni fogod.

Szerinted ez jobb? Ja. Csak a RIVA-ért nem rajong minden játék.

GLOBE (előfizető)

UI: Jó lenne egy kérdőív.

Itt volt egy, kicsivel odébb. Újabb érde-

kes találós kérdés jön:

Szia 576KByte Szerkesztőség!

Azt szeretném tőletek alásan megkérdezni, hogy mennyi kb. havonta az olvasóitok száma. Egyébként tők jó az.

Fáradozásaitokat előre is köszönöm.

U.i.: Nem kell CD! Peti =

Na most az attól függ, hogy ki kérdezi:

Ha egy marketinges, mert hirdetni akar, akkor úgy kábé 15 millióra saccolom. Ha csak úgy valaki, akkor viszont fogalmam nincs, lévén egy eladott példányt nyilván nem csak egy ember olvas el.

Most megint az Internet egyik bájos vonását taglaló levélke következik, amelyből kiderül, hogy ténymásolatok készültek belőlem:

Üdvözlöm :)))

Na szóval: ezt a címet, ha megkukkantánád: «IV HYPERLINK "http://in»

(Jó ez így, nem reklámozunk a vicc kedvéért Internetes site-ot sem.)

Ezen a címen egy állítólagos CoVboy írásait találsz. Kérdésem: az a CoVboy te vagy-e? NEEEEE!!! Te nem lehetsz!!! Te normális vagy! (kivéve, hogy Fradi-drukker vagy). bye BickAdder

Óh, nem tudom, hogy hogyan sikerült ennyire félreismerned, de a Fradival ne szórakozz, mert megmondalak a "társadalmi elnök urának"! Mindenesetre elballagtam az adott helyre, ami tényleg igen mókás siló. Aki nem tudná, hogy miről van szó, annak röviden vázolniám.

Adva volt egy Internetes újság (ne említsünk neveket), ahonnan elballagott pár figura, és azt találták ki az új "nyerő" ötletnek, hogy csinálnak egy olyan site-ot, ami úgy működik, mint az IRC, csak e-maillal. Fel van dobva egy rakás téma, és akinek van kedve, az hozzászól egy e-mailben. Minden hozzászólás fennmarad az oldalon, és bárki elolvashatja az összeset, és ahhoz is hozzászólhat. Egy téma megvitatásának roppant célszerű és demokratikus módja – LENNE, ha az ember megválogathatná a vitapartneréit.

Ebben a formában kábé úgy fest, mint egy viking falu főtere, ahol mindenki a maga igazát ordította (illetve a vikingeknél sokkal demokratikusabb volt a helyzet, mert ott fennállt annak a veszélye, hogy a túl csúnyákat ordibáló egyedeket alkalmasint jól fejbeverik valami súlyos csatabárdal). A kérdésre válaszolva:

nem, nem én írogatok ide. Miellesleg az itteni egyedek nagy többsége CoVboyoknak nevezi egymást. Igen szórakoztató társaság. Az egyik meg is magyarázta, hogy amikor én eljöttem a CoV című újságtól, a CoVboy név "copyrightja" közös meg-egyezőssel ottharadt és azt most bárki használhatja. Na hiszen! A polgári ne-
vem sem világszabadalom, de azért nem rajonganék érte, ha mondjuk a T.J. így szignózná valamely hitelkérelmét. Valaki egyébként tényleg járt ott, aki ismerhet engem, mert volt egy ilyen beszélgetés, hogy "Hát Lákusz azért nem hittem volna, hogy te tök ingyen nekiállsz csinálni egy ilyen asztalt!" Ezen a néven csak nagyon kevesen szólítanak, és valami azt súgja, hogy egyébiránt is ismerhet az illető. Mindegy érezlek jól magukat, úgyse tudok velük mit csinálni, akkor meg minek foglalkozzak velük. Hopp, viszont elfogyott a hasáb: csókol mindenkit CoVboy von Lapos, akinek most szaladnia kell, mert kész van az újság, csinálnia kell a nyári számat, és egyébként is várják a pontyok!



a mostani Konzolban már írt Anna Kurnyikovárról. Szó se róla, az sem rossz, különösen a neve. (Már mint az Anna). Igyekszem megemlékezni magam én is, és a nyári számban kanyarítok pár oldalt a zsáneremhez közelebb álló Gabriela Szabadinniről.

De azért volt helytelen kérdés is:

Csá tehenész legény!

Help!!!! Most nem fogom kikeresni az újságból, hogy melyikőtök szokott szerepjátékokkal foglalkozni. Ezt, légy szíves, intézd el te! Na, szóval a kérdésem: mit kell az Ultima VII-ben mondani Trinsic polgármesterének, hogy megadja a jelszót? Csak a földrajzi értékek kellene, a többit már kiderítettem. Előre is thanks!

Adios, Varga Ákos

Dear muchacho! Ezt a játékot úgy négy évvel ezelőtt láttam utoljára, mikor is egy másik újságnál voltam postamadar, meg még ami kellett. Akkor se én játszottam vele, hanem valami fanatikus, aki úgy fél év alatt le is írta a megoldá-



Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítesek. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

gényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

Eladó elsőkézből SNES + 2joy + 5 kazetta (WC94,FIFA96,Sim City,Mario World,Mariokart) 25e. Ft.-ért. A kazetták külön is megvásárolhatóak 3-6e Ft.-ért. Tel.:06-23-451-481

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyors-szerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók,

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képre-

EGYÉB KÍNÁL

3 playstation program eladó: Crash Bandicoot 3, Resident Evil 2, Tekken 3, 8000Ft/db Tel.:62/482-002

Eladó PSX-re Rogue Trip. Ár:10000Ft. Tel.:4075205

PC KÍNÁL

Eladom megunt Tomb Raider 3 című száámítógépes játékomat. Irányár:8000 Ft. Tel.:258-86-96

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:
Közületeknek:

20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	OPCIÓK	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KERES		INVERZ	(+50% FELÁR)
				KÍNÁL		KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 1000,-
fél évre 1950,-
egy évre 3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen 100.-FT/DB (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100.-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!
Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318.-	98/10	398.-
98/2	318.-	98/11	398.-
98/3	318.-	98/12	398.-
98/4	318.-	99/1	398.-
98/5	318.-	99/2	398.-
98/6	318.-	99/3	398.-
98/7-8	576.-	99/4	398.-
98/9	398.-	99/5	398.-

Mint látható, megembereltük magunkat, és végre eszméltünk egy szerény adag lap-
listát. Egyéni ízlésünkkel bögrésködtünk kö-
lönbözőkkel, a nagy örögek és a legfrís-
sebb újjakok között, összehasonlítási ala-
púl pedig mellékelünk egy, angel törté-
májusi értékesítési adatok alapján.

ANGOL ELADÁSI LISTA

1 CHAMPIONSHIP MANAGER 3

2 BALDUR'S GATE: TALES OF...

3 ROLLERCOASTER TYCOON

4 X-WING ALLIANCE

5 CIV: CALL TO POWER

6 GTA: LONDON 1969

7 TOCA 2 TOURING CARS

FORRÓK ÉS LANGYOSAK

1 CIV: CALL TO POWER

2 MIDTOWN MADNESS

3 HALF LIFE

4 TOCA 2

5 HEROES OF MIGHT... III

6 ALPHA CENTAURI

7 FLEET COMMAND

8 SILVER

9 ROLLERCOASTER TYCOON

10 WARZONE 2100

OLDIE, BUT GOLDIE

1 CIVILIZATION 1-2.

2 QUAKE I-II.

3 PANZER GENERAL 1-2.

4 DUNGEON KEEPER

5 DIABLO

6 POPULOUS

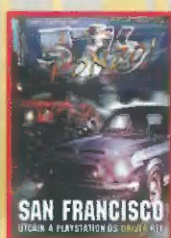
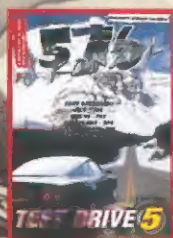
7 MONKEY ISLAND I-III.

8 STARCRAFT

9 FIFA-sorozat

10 C&C: RED ALERT

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Monkey Hero (PSX)

Syphon Filter (PSX)

Rollcage (PSX)

Constructor (PSX)

Star Wars Racer (N64)

Micro Machines 64 (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók arannyal csak szelvényt
szelvényt együttes árakkal.
Egy szelvényt több játék
vásárlására is jogszerűt!

576

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHAT SZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576

ISSN 0865-8226



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)

